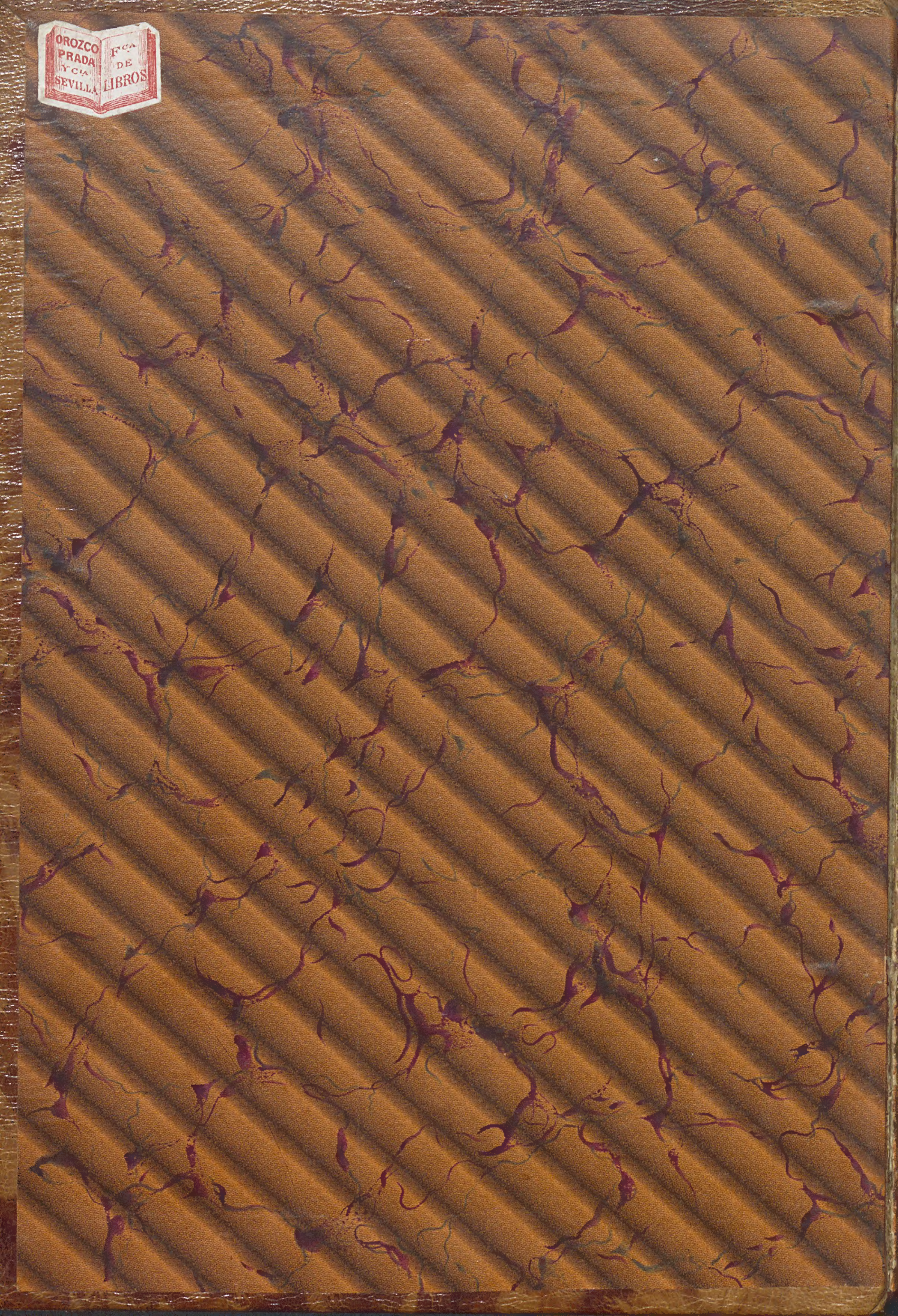
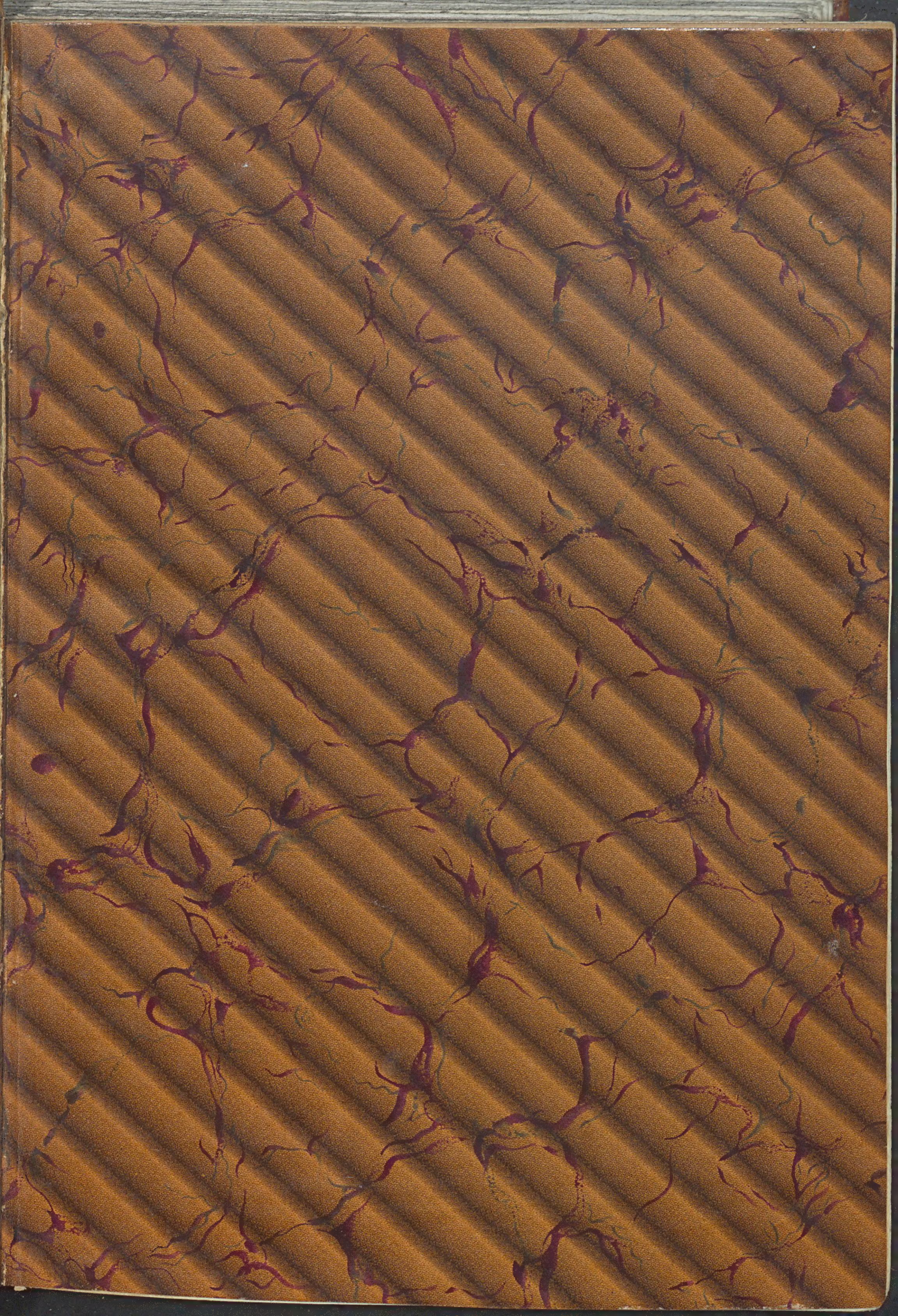



OROZCO PRADA Y CIA SEVILLA
Fca DE LIBROS



A la Biblioteca provincial de Sevilla.

José Cornejo Rodríguez

Gimnástica Intelectual

ó sea

Egercicio práctico

de los

Juegos de Ajedrez y Damas

para conseguir el desarrollo

de las

José Cornejo
Rodríguez

Facultades intelectuales.

Dedicado á la

Juventud Escolar.

por

J. Cornejo.

Sevilla 1891.

Gymnastique intellectuelle

ou

Exercise pratique

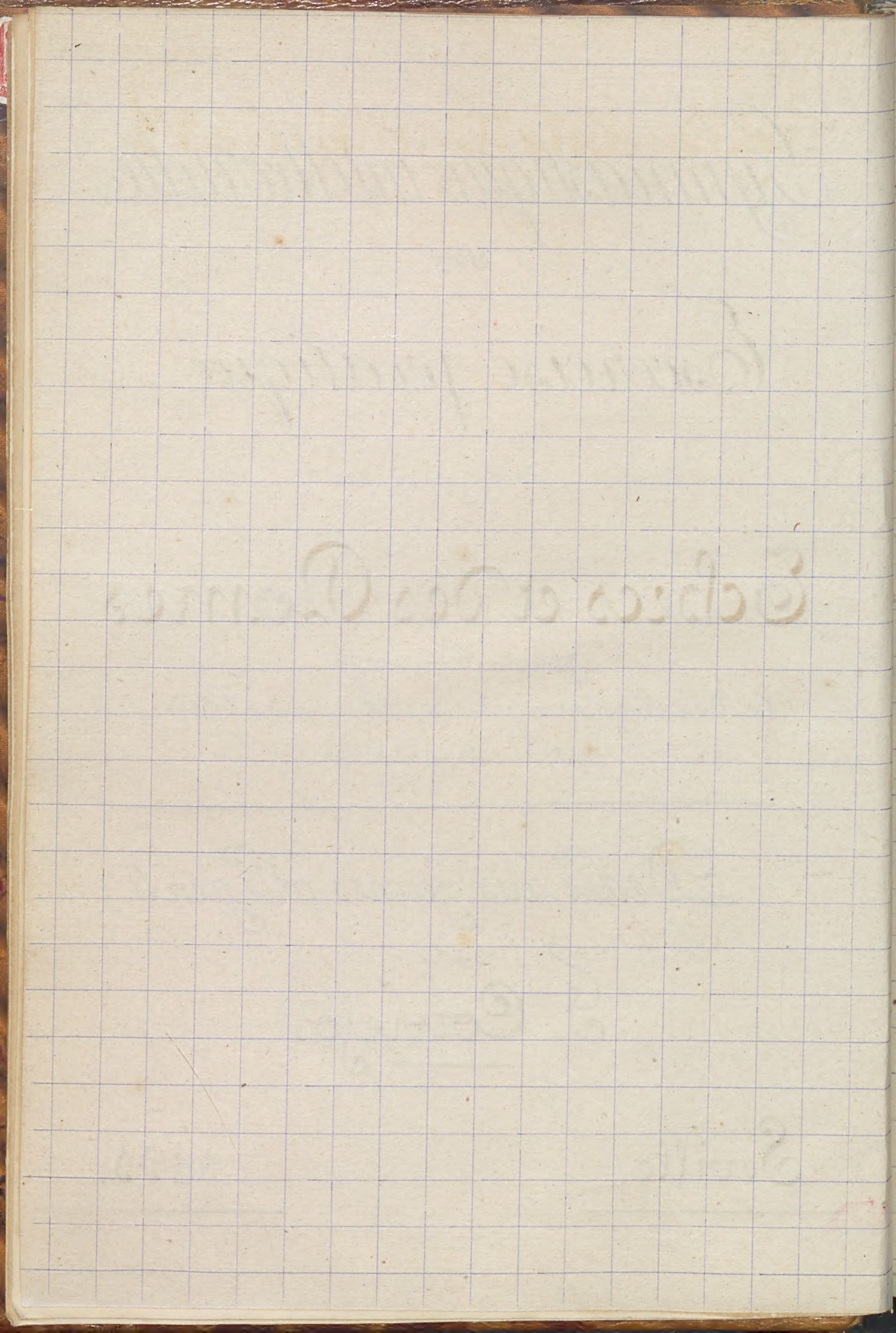
des jeux des

Echecs et des Dames

pour obtenir
le developpement des facultés
intellectuelles.

Dedié aux jeunes collegiens
par
J. Cornejo.

Seville. 1891.



Gymnastic intellectual

Exercise practical

of the

Jess and Draught; Game

to enlarge the

intellectual faculties.

Dedicated to the

Learning Youth

by

J. Cornejo.

Sevilla. 1891.

Gestigen practische
Uebung
des
Schach und Damenspiels
um die geistigen Faigkeiten
zu entwickeln.

Der studirenden Jugend
gewidmet
von
J. Cornejo.

Seville. 1891.

Introducción.

Siendo yo, idiosincracia especial aficionado á saber de todo un poco, llamó mi atención un dia, que varios hombres, respetables en todos los ramos del saber, estuviesen sentados unos y los mas en pie, al rededor de una mesa, más de una hora, con el mayor silencio y la mas profunda atención.

Me acerqué á ella y tuve ocasión de ver que dos individuos estaban jugando una partida de Ajedrez y que los demas seguian con la vista los movimientos, tardios por cierto, de las jugadas de ambos. Esperé bastante rato y por fin terminó la partida.

Disuelta la reunion, despues de los comentarios acerca de la imprevision del uno y de la mala jugada del otro, saludé al que ganó, que era amigo, y le manifesté, que me habia impresionado la importancia que al juego se daba y lo despacio que se movian las piezas. A esto me contestó: "pues sepa, amigo, que toda

perversión es poca y siempre juego muy mal; por mas que haya ganado. Lo que en este juego ha visto V. representa por mi parte muchos años de afición y de estudio, pues tengo un libro quizás el mejor que se ha escrito hasta el día, ¿y que me pasa? que á los pocos minutos de estudiarlo, me envuelvo en millares de incertidumbres y termino por dejarlo, quedándome en el mismo deseo que al recurrir á él.

¿Pues cómo? le dije: ¿No es V. aficionado?

Sí, muchísimo, y haría un sacrificio por sobresalir en el juego; pero no puedo con el lenguaje algebráico tan pesado de los autores conocidos, y además, que no dicen la jugada precisa y concreta que debe uno hacer para defenderse de la del contrario.

¿Pues por qué no cambia de Autor? Por que todos son iguales. Tuve otro que me conducía con mucho trabajo hasta la décima jugada, diciendo, bien.....bien por el blanco (yo tenía la salida) y añadía después; pero si el negro juega esta á la décimotercia, dará mate al blanco.

¿Pues entonces, qué hago? No dicen nada y dejan á uno en la misma incertidumbre sin conseguir adelanto. Además consideran el

juego siempre como de mano, y no es lo mismo salir de mano con el blanco que jugar de postre.

Vistos los libros de mi amigo y comprendiendo que tenia razon en mucho de lo que decia, decidí aficionarme al **Ajedrez** por lo mismo que era dificil, procurando orillar las dificultades que encontrase en cuanto fuese dable á mis humildes y escasas facultades, para lo cual me propuse escribir el libro que tengo la honra de someter á la aprobacion ó censura de los aficionados al **Rey de los juegos**, sean de la nacion que fueren; por ser el sistema de numeracion el lenguage que adopto, comun á todos los idiomas.



Mi método

o sistema de apuntar, consiste en que para descubrir las jugadas, tanto de Ajedrez como de Damas, con mayor claridad que sean de fácil retención en la memoria, me valgo de esquemas ó dibujos que representan las casillas del tablero, y suponiendo ya colocadas las piezas en sus lugares respectivos por ambos lados, el principiante no tiene más que mover las piezas ó peones en el tablero verdadero, según le vaya indicando la numeración y hasta la casilla que marca la flecha ó rayita que siempre acompaña al número y siguen la misma dirección que movimientos se deba hacer.

En las partidas de Damas, el cuño junto al número de la jugada indica la numeración del peón; pero no el término del movimiento por que pueden tomarse ó perderse dos ó más peones según queden casillas intermedias como diré en su lugar.

Para las jugadas del blanco, á quien siem-

pues doy la salida de mano empleo la **tinta encarnada** y para las del postre ó de defensa la **negra**.

Las piezas y peones las señalo con su letra inicial en esta forma:

P — Peon
A — Alfil
T — Torre
C — Caballo
R — Reina y la
R̂ con la señal indicada, Rey.

Cuando se haya de tomar pieza ó peon lo indico con dos puntos á la derecha ó izquierda del número del modo siguiente = 5: :3.

Los jaques al Rey se anuncian con una cruz colocada de la misma forma que los puntos y cuando ha de tomarse pieza y anunciar jaque, lo indico con dos puntos y cruz, en esta forma 5:+ pero los de Reina no los considero de ley y no los señalo.

Por este método puede decirse que se lleva al jugador como de la mano para hacer buen juego, quedando consignado en el tablero la huella de sus pasos, que puede repetir cuantas veces necesite para fijarlas en l

su memoria; haciéndose cargo también de muchísimas variantes que con el lenguaje algebraico conocido hasta hoy era imposible.

A la mayor parte de las variantes antecede uno diagrama que representa la posición del juego en aquella jugada, evitándose de esto más la reflexión de las anteriores y sirven además como de otros tantos problemas que se resuelven con la acertada continuación del juego desde aquellas posiciones y que conviene no pasar adelante hasta poseer bien las primeras, repitiéndolas el principiante solo y sin necesitar compañero para jugar, puesto que el libro hace las veces de aquel y de maestro.

La ventaja de este sistema de enseñanza sobre los demás, y el que se pueda decir que empieza una nueva era de adelanto para el Ajedrez, lo demuestran, primero: Que, como la marcha ó movimiento de las piezas es el mismo en Francia, Inglaterra, Alemania &. que en España, y como el sistema de numeración lo es también, con solo tener el libro una tabla de equivalencias con los nombres de las piezas en estas Naciones, en todas se puede leer y aplicar el mismo libro; haciéndose extensivos los adelan-

tos por la facilidad que hay de anotar todas las variantes que se ejecutan en una misma partida hasta llegar á sus más extremas ramificaciones tanto de ataque como de defensa; y que no hago más que bosquejar y dar á conocer de una manera incompleta por no permitirlo la índole del trabajo bastante penoso por cierto.

Segundo: Por que lo creo el único medio de unir la teoría á *la buena práctica* tan recomendada siempre por los autores para conseguir un éxito seguro; pues como en todas las partidas en que el blanco sale espera la jugada del contrario para contestar con la mejor que corresponda á aquella variante, y partiendo siempre de una base cierta, que podrá ser más ó menos elegante y atrevida según sea la partida que se inicie. Y como esto es lo que yo dejo consignado en el tablero, por más que deje mucho que desear, es evidente que al repetirse cuatro ó más veces una misma partida, el principiante se acostumbrará á hacer la mejor jugada sin necesitar para nada la teoría que hasta hoy ha sido tan ambigua que no ha podido precisar nada.

haciendo que el Ajedrez sea solo patrimonio de las grandes inteligencias; porque en verdad á muy pocos ha permitido la excelencia y si concedido á todos el acceso.

Tercero: Que como con aprender bien una ó dos partidas en la forma expuesta, es suficiente para sobresalir en este juego; se podrían hacer cuadernos ó librillos con las partidas más fuertes, la del Ruy López ó el Gambito de Evans por ejemplo, acompañadas de las reglas de urbanidad de que tan susceptible es este juego y que se adoptasen como medio educativo y de recreo en los centros de enseñanza consiguiendo por medio de esta gimnástica el desarrollo de las facultades intelectuales de los jóvenes deleitándose á la vez, pues no es de estrañar que con un juego que á sus muchas dificultades capaces de encender todo amor propio, reune ese aire distinguido de que todos le han rodeado se sobreexcite el interés hasta un punto maravilloso, y que se pueda asegurar que el niño que se acostumbre á él, con cuyas combinaciones tan ancho campo se abre á la inteligencia, que bien se pudiera llamarse Ciencia, con seguridad que de hombre no practicará otros que acaso le fueran perjudiciales, pues como dice muy bien el inmortal

Franklin en su libro "Moral del Ajedrez" es el más agradable y útil de los entretenimientos humanos, porque facilita el instinto de la previsión y acostumbra á los hombres á ser vigilantes, prudentes y á no descorazonar de los negocios y vicisitudes de la vida, por difíciles y adversas apariencias.

Por último; que, como se escribe con tal facilidad y de una manera tan exentelegible, que con solo conocer los números se puede aprender bien se podrán establecer centros ó clubs de Ajedrecistas como ya los hubo en España en el Reinado de Felipe II, en que eran muy frecuentes los desafíos al Ajedrez de un pueblo con otro y lo jugaban hasta los artesanos concediendo premios á los que se distinguían, siendo estos aclamados vencedores y llevados en triunfo por el pueblo hasta sus respectivas casas; costumbre que nosotros hemos abandonado y que hoy está en boga y se practica en muchos pueblos de América y de Alemania, sobresaliendo entre ellos Ströbeck en donde casi todos sus habitantes son buenos jugadores de Ajedrez enseñandose metódicamente en las escuelas, y todos los años hay certamen para apreciar los adelantos

concediéndose premios por el Magistrado ó Autoridades, y las doncellas antes de contraer matrimonio han de probar su suficiencia en el Ajedrez, jugando en público una ó varias partidas.

Este pueblo se distingue por la prevision, perspicacia y morigeradas costumbres de sus habitantes, á la manera que se distinguen los pueblos aseados por la cantidad de jabon que consumen y los sanos y bien situados por la coloracion de sus moradores.

La importancia de este juego lo demuestran amás del aumento prodigioso de los que lo practican, el infinito número de revistas y periódicos que ven la luz pública cada año y las Bibliotecas que existen dedicadas exclusivamente al Ajedrez, y algunas tan importantes, como la de Von Der Laza en Alemania, que contiene más de 4.000 volúmenes.

¿Estarán enagenados mentalmente estos individuos?

Me consideraria muy dichoso, si pudiera contribuir en algo con mi trabajo á que los de mi patria, y principalmente mis conciudadanos de Andalucia y convecinos de Sevilla sintieran por el Ajedrez el entusiasmo, que esos

pueblos, por ver si con esta Gimnástica modificábamos la escesiva expansion de nuestras costumbres, haciéndonos mas reflexivos con el estudio y análisis de detalles al parecer insignificantes para muchos, sin olvidar que Franklin jugando con papelotes descubrió el para-rayos y que otros muchos inventos han sido debidos á la persistencia y meditación en cosas al parecer tontas de poquísima importancia. ¡Quién sabe si las infinitas combinaciones que se resuelven con este juego pudieran hacer variar nuestra manera de ser para mayor grandeza y en beneficio de nuestros intereses regionales!

Y ya que esto no sea, por lo menos, detenios sin valer las palabras de un célebre escritor Norte-Americano, que desarrollando en un Concurso literario de Hartford el tema ¿á cuál de todas las Naciones tendrá reservado el destino conquistar y conservar definitivamente la supremacía en el Ajedrez? dijo al llegar á la nuestra, "que los españoles no teníamos los llamados, por que nuestros deleites consistían en dormir á la sombra de las higueras, soñar con los encantos de una andaluza y asistir á las corridas de toros"

Plan de la Obra.

Esta se dividirá en dos libros:
1.º Del Ajedrez.
2.º De las Damas.

El Ajedrez se dividirá en

Preliminares.

Parte 1.ª Partidas en que el blanco con la salida debe ganar.
Parte 2.ª Defensas por el negro ó sean partidas en que el blanco con la salida debe perder y

Terminaciones de Partidas.

Cada una de estas partes se dividirá en Capítulos y estos en artículos

Libro 1º

Del Ajedrez.

Preliminares.

Capítulo 1º

Origen del Juego.

El deseo de conocer el origen del Ajedréz satisface una legítima curiosidad que experimenta no solo el que desea aprenderlo sino aun las personas completamente extrañas á la práctica del juego; pero, permanece envuelto en la oscuridad ó en el misterio; por mas que se han escrito infinidad de volúmenes sobre él y se citen muchas leyen-

das su orígenes, atribuyéndose á todas la veracidad.

Entre aquellas, estuvo mucho tiempo en boga la de Sissa, filósofo de la India, que, deplorando las crueldades y malas costumbres de Sirham, jóven Monarca de su país á principios del Siglo V, quiso hacerle entender, aunque de una manera indirecta, que únicamente en el amor de sus súbditos se basaban su poder y la grandeza de su Trono, para lo que, se dice, inventó el juego del Ajedrez, en el cual, no obstante ser el Rey la pieza ó figura mas importante, como que sin ella no hay juego posible, éste no podia atacar ni aun defenderse de sus enemigos sin el auxilio de sus súbditos, ó sean las demas piezas.

Bien pronto el juego gozó de fama y se extendió por todas partes y aun el mismo Rey quiso aprenderlo, y Sissa, al mismo tiempo que le explicaba las reglas del juego, pudo darle importantes consejos que le hicieron variar de conducta.

Reconocido el Monarca á tan grandes beneficios, dejó á Sissa la eleccion de su recompensa y éste, para darle una nueva leccion, aceptó la oferta y pidió una cantidad de trigo consistente en un grano por la primera casilla del tablero, dos por la segunda, cuatro por la tercera y así sucesivamente, y siempre

duplicando, hasta llegar á la última ó sea la 64.

El Rey accedió al instante á la aparente pequeñez de aquella peticion; pero, cuando sus tesoreros hubieron hecho el cálculo de su importe, resultó que había aceptado un compromiso que no bastaban todos sus tesoros para satisfacerlo.

Entonces Sissa hizo ver á Sirham cuan importante és para los Reyes el precaver que se abuse de sus mejores intenciones.

El número de granos pedidos por Sissa, asciende segun cálculo á 13³446,744²073,709¹551,615 granos.

Y suponiendo que el hectólitro de trigo contiene por término medio 1'530,000 granos, y que la cosecha anual de la India fuera de 110'000,000 de hectólitros, se hubieran necesitado para pagar la deuda del Rey la cosecha acumulada de 109,600 años y al satisfacerse en dinero, suponiendo que el hectólitro de trigo valga 20 pesetas, necesitaban pagar cada uno de los habitantes del mundo, en el supuesto de que sea como generalmente se cree de 1000'000,000 los que pueblan hoy la tierra, tendria que dar cada habitante 240,000 pesetas.

De esto, lo único que hay comprobado es que Sissa existió y llegó á ser Rey en su país.

Otros (1) atribuyen su orígen á los Romanos

por que Horacio, Ovidio, Séneca y otros, citan en sus obras los nombres delos que se distinguian mas en el tablero ó alveolus con soldados ó tejuelos de color blanco y encarnado, y segun las reglas delos dados ó tesseræ, llamándole Ludus latrunculorum ó calculis lussoriis.

Vosio y Salmacio hacen á la palabra Echec derivada de calculus y esta de Latrunculus que venia á significar en el idioma del Lacio lo que en Francia Echec y en España Ajedrez.

Y los mas lo atribuyen á los Persas, por ser la palabra Schach, que significa Rey, la matriz de Echec, pieza principal del juego.

Pero la version mas aceptada hoy, es la que cita César-Cantú en su Historia Universal, atribuyéndolo á los Indios, que lo jugaban con el nombre de Schaturanga ó en Persa Schatreng; que de la India pasó á Persia y de allí á Europa, á donde lo trajeron los árabes, siendo por ellos muy practicado en España, donde se distinguieron despues hombres como el Cid, 1°, y Don Juan de Austria, el Vencedor de Lepanto, despues, del cual se dice, dispuso una partida de Ajedrez sobre un salon pavimentado de losas blancas y negras en el cual colocó vestidos al efecto á 32 personajes de su Palacio que ejecutasen los movimientos de las piezas.

Lo que sí se puede asegurar es que ha tenido la supremacía sobre todos los juegos, que es antiquísimo y que ha conseguido llamar la atencion de las grandes eminencias del saber en todas las épocas, como los fueron: Luis XIII de Francia, Enrique IV, Carlos XII y Federico el Grande, que jugaba con Voltaire de Berlin á Paris; el famoso Napoleon 1º que dirijia batallas sobre el tablero, Rousseau, Madama Stael la distinguida escritora y otros.

Que se han escrito que se han escrito obras poéticas en elogios de él y muchas mas didácticas por hombres como Don Alonso el Sabio, de España, Villiam Caxton, que introdujo la imprenta en Inglaterra y empezó sus publicaciones en honor al juego con su Ajedrez moralizado. El Español Ruy Lopez con su Invencion y Arte liberal del Ajedrez, el Dr. Don Pedro Carrera, el Dr. Salvio, de Nápoles, el gran jugador Phillidor, inventor tambien del mate de torre y alfil contra torre, Felipe Stamma de Alep, inventor del lenguaje algebráico del juego y por último la Enciclopedia francesa puso este juego como apéndice al Diccionario de Matemáticas. La historia del Ajedrez en 22 volúmenes por los hermanos Garnier.

Nota.

El juego de Ajedrez puede considerarse como una batalla que se libra entre dos ejércitos enemigos, con su infantería, caballería &c. El tablero representa el campo de maniobras, y las distintas casillas de que se compone, son otros tantos fuertes ó trincheras que se toman al enemigo al pasar de la línea, ó bien en su propio terreno, ocupándose dichos puestos con ventaja ó pérdida, según la buena ó mala dirección de las fuerzas de ambos combatientes, hasta llegar á rendir ó aprisionar al Rey contrario que es el "Mate"

Por esto, si los que construyen Ajedrez adoptasen para ellos la forma de Soldados, Capitanes de Rey y Reina, Caballos &c parecidos á los de marfil Japoneses, hechos en moldes y de una sustancia consistente y pesada en su parte inferior, serian preferidos á los primitivos de madera que hoy se hacen, estimularian más á los jóvenes por ser mas propios y aun, abaratándolos en precio tendrian mas ganancias.

A cada juego podría acompañar una libreta de este sistema para aprender con más facilidad.

Capitulo 2º

Nomenclatura de las piezas sus movimientos y reglas generales

El juego de Ajedrez consta

1º **Del tablero** que lo forma un cuadrado dividido en ocho casillas por cada lado ó sean 64 mitad blancas y la otra mitad negras, alternadas y distribuidas en ocho hileras iguales.

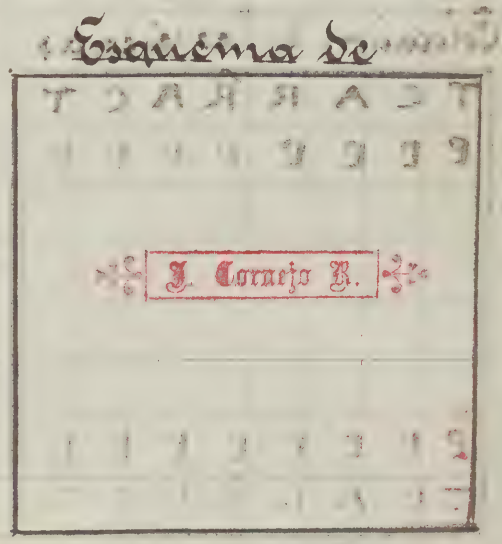
Debe colocarse de modo que ambos jugadores tengan la calle mayor de casillas blancas á su derecha en la forma siguiente:

El Tablero



Le Tableau

Esquema de



las 64 casillas

2º De 16 piezas blancas en un lado y 16 negras en el otro que son: el Rey, la Reina, dos Torres, dos Caballos, dos Alfiles y ocho Peones cada uno.

El Rey, la Reina, las Torres, los Caballos y los Alfiles de cada jugador, se colocarán en la primera hilera horizontal del tablero, y los peones en la segunda de cada lado quedando cuatro hileras vacías en el centro como campo de maniobras.

Las Torres ocuparán las casillas de los cuatro estremos; junto á éstas los caballos; después los Alfiles y en el medio el Rey y la Reina; cuidando siempre que la Reina blanca ocupe casilla blanca y la Reina negra casilla negra del modo siguiente.

Colocacion de las piezas

T	C	A	R	R̂	A	C	T
P	P	P	P	P	P	P	P
P	P	P	P	P	P	P	P
T	C	A	R	R̂	A	C	T

para jugar de mano.

Colocacion de las piezas

T	C	A	R̂	R	A	C	T
P	P	P	P	P	P	P	P
P	P	P	P	P	P	P	P
T	C	A	R̂	R	A	C	T

para defensa ó postre.

Las piezas toman el nombre del lado en que se encuentran al empezar el juego; así se denominan: Torre, Caballo y Alfil de la Reina; Torre, Caballo y Alfil del Rey. Los Peones, el del lado en que están, más el de la pieza á que corresponden; así se dice, peon de la torre de la Reina, peon del caballo de la Reina, peon del alfil de la Reina y lo mismo los del lado del Rey.

Marcha de los peones

Los peones en la primera jugada pueden andar dos casillas ó una, á voluntad del jugador; pero despues ya en las demás una sola y siempre de frente y hacia adelante sin retroceder nunca como pueden hacerlo las piezas.

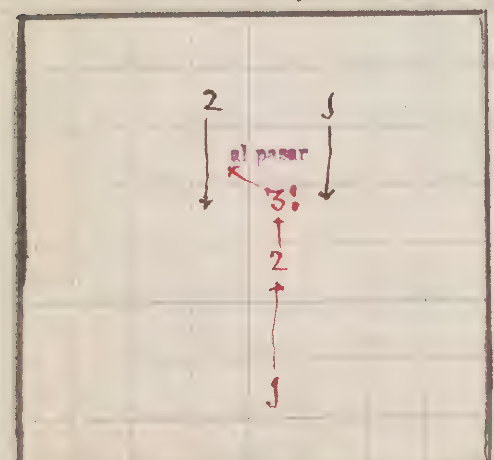
Para prender pieza ó peon contrario lo hacen del lado á derecha ó izquierda, y se marca en esta obra con dos puntos al lado del número que lo indica. Y para hacerlo, se quita del tablero el peon ó pieza, y se coloca en su lugar el peon aprehensor.

Como los peones al salir pueden correr dos lugares, si al pasar le conviene al contrario prenderlo porque tenga uno de sus peones en la quinta casilla, lo puede hacer, en cuyo caso se quita el peon contra-

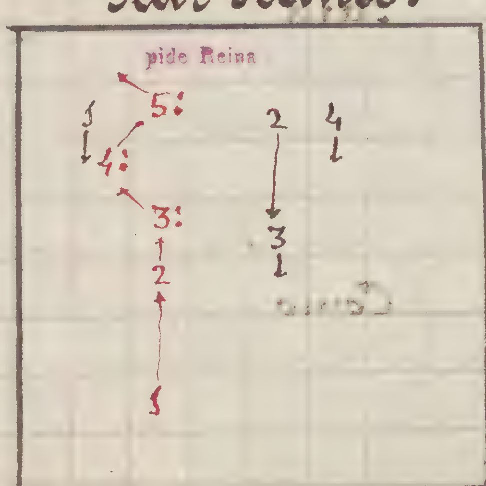
rio y se coloca el que prende no en la casilla que ocupaba aquel, sino en la inmediata superior como si no hubiera adelantado más que un lugar, y se dice "**prender al pasar**".

Todo peon que llegue á la octava ó última casilla del tablero, tiene derecho á convertirse en Reina, ó en la pieza que quiera: aunque subsistiesen todavia todas las piezas en el tablero. Es decir, que puede un jugador tener dos Reinas, tres caballos, &ca.

Prender al pasar.



Pedir Reina.

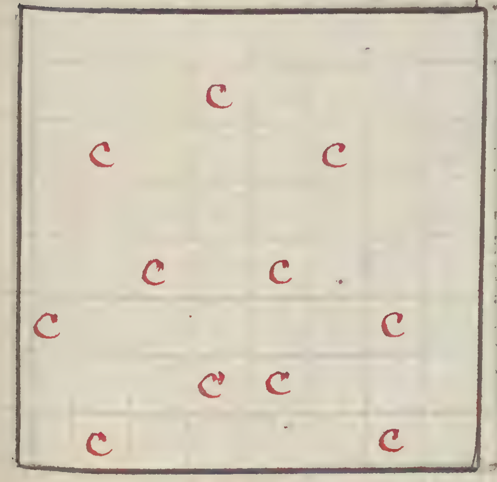


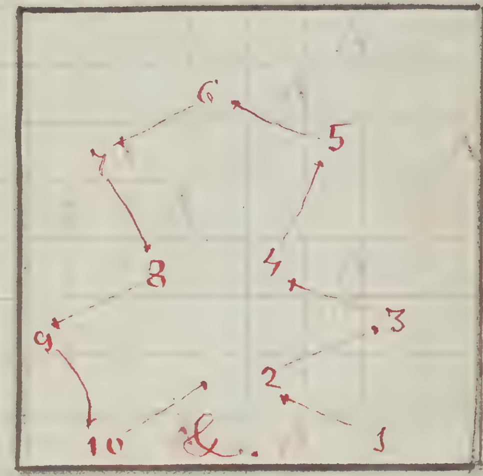
Marcha de los Caballos

El Caballo es la única pieza que no anda, sino salta de casilla blanca á negra, y de negra á blanca, en sentido oblicuo ó diagonal, dejando siempre un lugar ó casilla intermedia, y por eso es tambien la única pieza que puede pasar por encima de otra, marchando con sus saltos hacia arriba, hacia abajo á derecha ó izquierda, á voluntad del que lo dirige; pero nunca saltará de casilla blanca á blanca.

Un caballo equivale á tres peones ó más segun el lugar que ocupe en la partida.

Salto ó marcha de los Caballos.



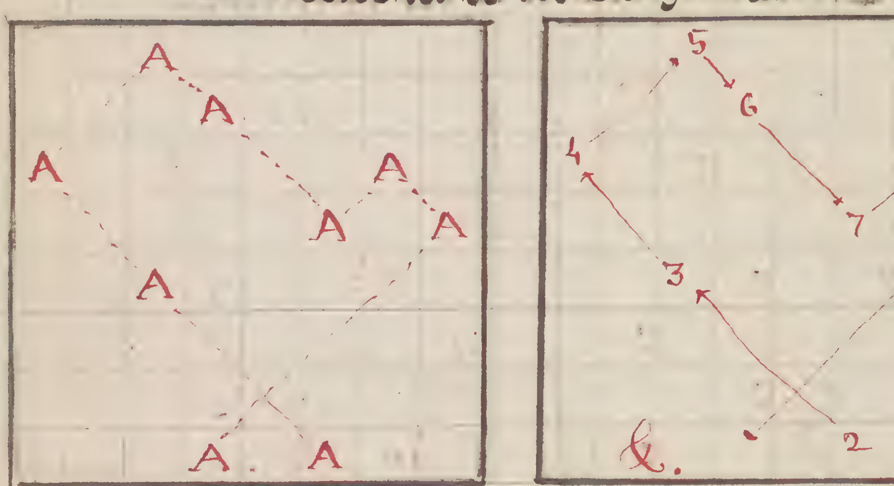


Marcha de los Alfiles.

El Alfil marcha diagonalmente y sin cambiar jamás del color en que está al principiar la partida. Cada jugador tiene un alfil en negro y otro en blanco, que pueden ir de derecha á izquierda ó viceversa y retroceder cuanto quiera, pudiendo andar toda una línea, media, dos casillas ó una; pero sin saltar por encima de otra pieza ó peone.

Su valor es el mismo que el de el caballo.

Marcha de los Alfiles.



Marcha de las Torres.

La Torre camina por líneas horizontales y verticales, siempre que encuentre franca la calle; pudiendo recorrer todo el tablero; pero nunca en sentido oblicuo como el Alfil.

En valor es la tercera pieza del juego.

Marcha de la Reina.

La Reina es en importancia la segunda pieza del juego, y cuando se pierde es muy difícil ganar la partida. Su marcha es como la de torre y alfil juntos.

Marcha de la Torre.

T T T T
T
T
T
T T
T T T

Marcha de la Reina.

R R
R R
R R R R
R
R R
R
R
R R

Marcha del Rey.

El Rey es la figura principal del Ajedrez; pues faltando ella no hay juego posible; y en su marcha si bien no anda más que un solo paso ó casilla en cada jugada; lo hace en todos sentidos, pudiendo recorrer todo el tablero. No prende ó toma mas que la pieza ó peon enemigo que está junto á él ó sea el de la casilla inmediata.

Marcha del Rey.

Reglas generales

más importantes del juego.

El juego de Ajedrez se gana con solo matar al Rey, pero no se mata por sorpresa; así és, que cuando alguna pieza le vá á atacar para sorprenderlo, se le advierte, diciendo: "jaque al Rey" con lo cual, el contrario sabe que tiene que retirarlo ó defenderlo; pero si el Rey atacado no se puede mover sin ser presa de alguna pieza enemiga, ó nó puede cubrirse con otra, entonces el Rey és legalmente muerto ó prisionero, y se le anuncia diciendo "jaque y mate" y el que lo dá gana la partida.

Hay varias especies de jáques.

Jaque á la descubierta: se llama cuando una pieza está trás otra, y mudando la que está delante, la que estaba oculta ó detrás dá jáque.

Jaque doble: tiene lugar cuando la pieza que se descubre y la que la ocultaba, dan jáque al mismo tiempo.

Jaque perpetuo: és cuando el que dá jáque al otro que nó puedo cubrirlo ni evitarlo, continua dandoselo siempre. En este caso el juego és "tablas"

Mate ciego: es el que se da sin anunciarlo.

Rey ahogado: se llama cuando éste se encuentra tan apremiado ó envuelto por sus propias piezas que le impiden sustraerse al jaque que se le dá. El que lo ahoga pierde la partida.

Enrocar: se llama así á una ley del juego, que permite á ambos jugadores mover su Rey para mejorarlo de posicion, y sacar la torre al centro del tablero cuando lo crean conveniente, y consiste el enroque, en poner una de las torres en la casilla junto al Rey y este pasa por encima á ocupar la casilla inmediata á la torre, por la derecha ó la izquierda segun sea el enroque con la torre del Rey y se llama "enroque menor" ó con la de la Reina, y es "enroque mayor". Para enrocar se deben tomar simultaneamente, con una mano el Rey y con la otra la torre, y se colocan en el sitio anteriormente dicho, y así es bien perceptible el ánimo de hacerlo, evitando de este modo el abuso de algunos jugadores que tocan el Rey ó la torre y despues enrocan ó nó, segun les convienen.

El Rey no puede enrocar en los tiempos siguientes. 1º Estando en jaque. 2º Cuando sufra jaque en la casilla que vá á ocupar nuevamente. 3º Cuando el Rey ó la torre se hayan movido antes y 4º cuando haya pieza intermedia; en cuyos casos se impide el

diciendo "1º Estáis en jaque. 2º Vais á caer en jaque y 3º Pasáis bajo jaque" y tendrá que jugar la torre tocada, ó el Rey á elección suya.

Enroque menor.

Antes de enrocar.	Despues de enrocar.
T C A R R̂ T	T C A R T R̂

Enroque mayor

Antes de enrocar.	Despues de enrocar.
T R̂ A C T	R̂ T A C T

Tablas ó juego nulo es cuando por la igualdad de los peones ó su disposicion es imposible el mate, ó por que el contrario no sepa darlos dificiles; como el del caballo y alfil contra el Rey, el de la torre y alfil contra la torre &c.

Empate se llama cuando no hay nada que jugar, y no hallandose el Rey en jaque, no puede moverse sin estarlo. En Inglaterra gana el juego aquel cuyo Rey es empate: en las demas Naciones es tablas.

Gambito. Voz derivada del Italiano que significa Zancadilla; consiste en entregar ó dejarse tomar un peon por nada, con el fin de facilitar el ataque. Hay

varias clases de gambitos, como ya se verán en su lugar, y que el contrario aceptará ó nó, en cuyo último caso se llama rehusado ó declinado.

Legatello. Llaman así los italianos á una especie de gambito de un ataque muy enérgico y decisivo contra el Rey.

Fianchetto. Palabra tambien italiana y que significa ataque por los flancos de Rey ó de Reina.

Jaque á la descubierta.

Jaque perpetuo.

Jaque y mate.

Rey ahogado.

Nombre de las piezas

y algunas voces en varios Idiomas.

Abreviaturas	Español	Frances	Ingles	Aleman
R̂	Rey	Roi	King	König
R	Reina	Dam	Queen	Dame
T	Torre	Tour	Rook	Thurm
C	Caballo	Chevalier	Knight	Springer
A	Alfil	Fou	Bishop	Läufer
P	Peon	Pion	Pawn	Bauer
	Blanco	Blanc	White	Weiss
	Negro	Noir	Black	Schwarz
	Jaque	Echec	Check	Schack
	Mate	Mat	Mate	Matt
	Toma	Prend	Takes	Nimmt
	Al pasar	Passant	Passing	Vorbeigehen
	Enroca	Roquer	Rocking	Rochiren
	Variante	Variant	Variation	Anders
	Variacion	Variation	Variation	Aenderug
	Tablas	Remis	Drawn game	Remiss
	Tablero	Tableau	Chess board	Brett
	Posicion	Position	Position	Stellung
	Continua	Continue	Continues	Fahrt-fort

De las partidas

Cada una de estas tiene une

Juego Modelo

al cual se refieren los Modelillos 1º 2º 3º &ª siguientes por ser variantes del juego Modelo.

Los Modelillos tienen tambien variantes 1ª 2ª 3ª &ª que se refieren al modelillo respectivo.

Las Variantes tanto del Modelo como de los Modelillos pueden tener tambien sub variantes á las cuales denomino: variacion (A) variacion (B) (C) (D) &ª.

Las Variantes de estas las llamo variacion (a) variacion (b) (c) (d) &ª

Planteo de partidas.

Estas las divido en:

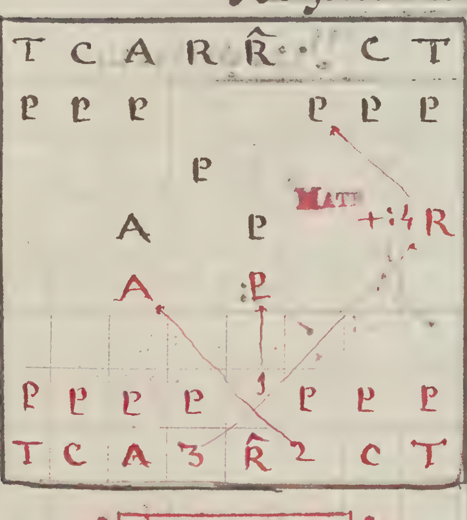
Regulares, cuando los dos jugadores en la primer jugada adelantan dos pasos ó casillas el peon de su Rey, y en la segunda mueven alfil, caballo ó uno de los peones del centro.

Semiregulares, cuando hace lo anterior uno solo, y el otro contesta indistintamente, ó con un solo paso el peon de su Rey.

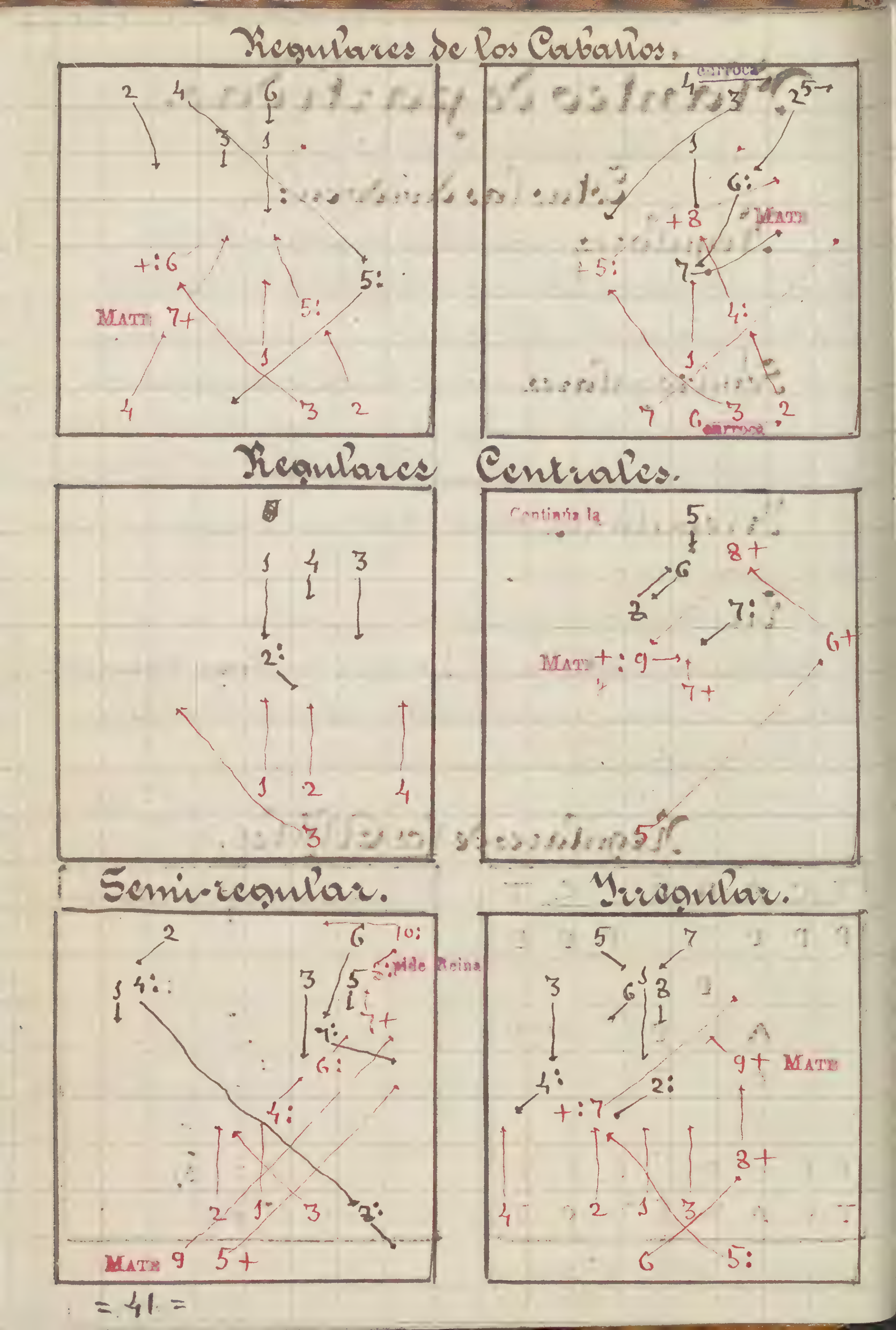
Irregulares, cuando los dos jugadores salen por el peon que quieren.

En todas las partidas el blanco sale de mano por la jugada que indica el num.º 1, y hecha por el negro la misma, sigue el blanco por el num.º 2, y despues por el 3, y así sucesivamente, segun los siguientes cuadros.

Regulares de los Alfiles.






Regulares de los Caballos.
enroque
Mate
Mate
enroque
Regulares Centrales.
Continúa la
Mate
Semi-regular.
pide Reina
Mate
Irregular.
Mate
= 41 =

Primera parte.

Partidas en que el blanco con la salida debe ganar.

Comprende las

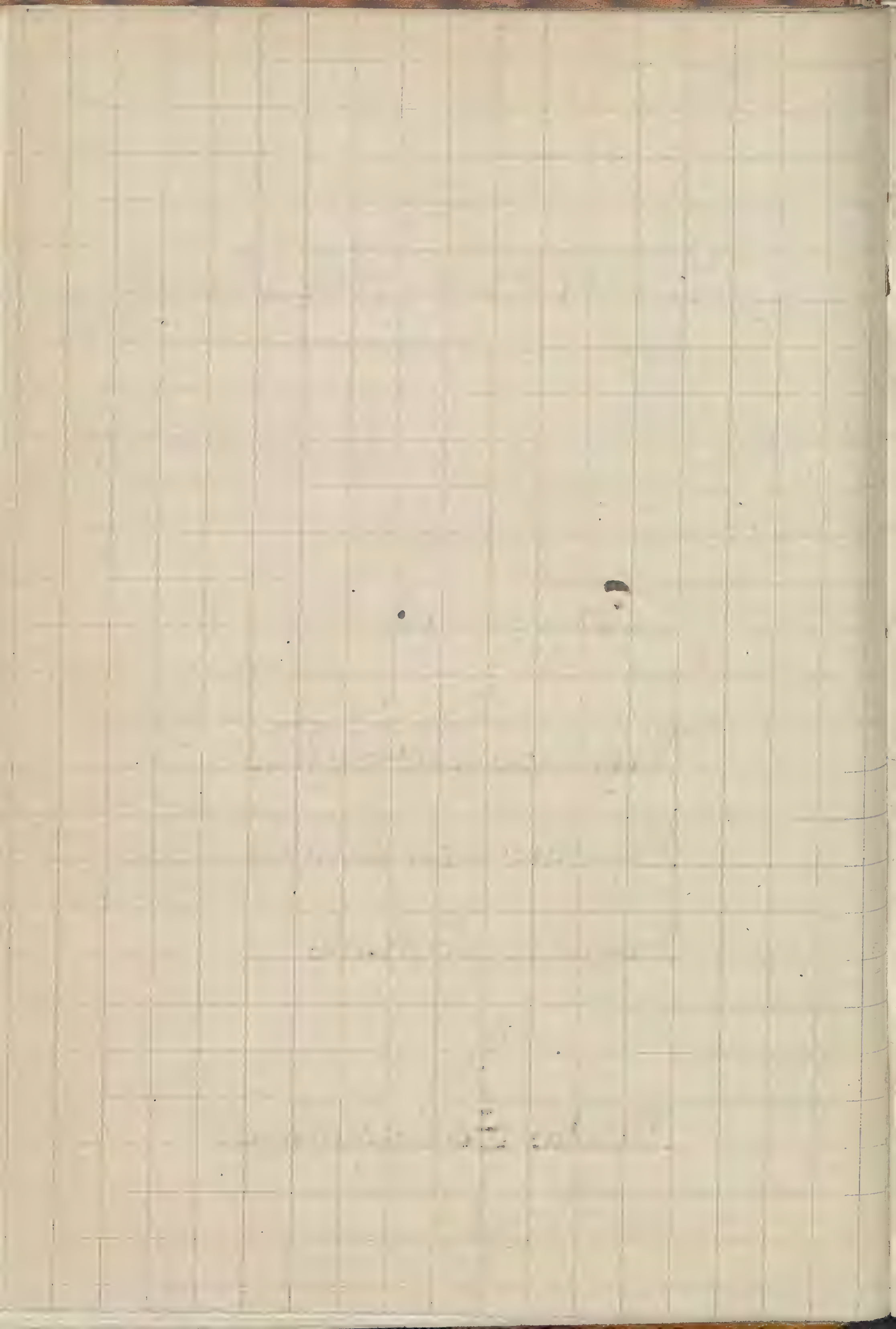
Regulares de los Alfiles

Regulares de los Caballos

Regulares Centrales

y

Partidas Semi-regulares.



Capitulo 1º.

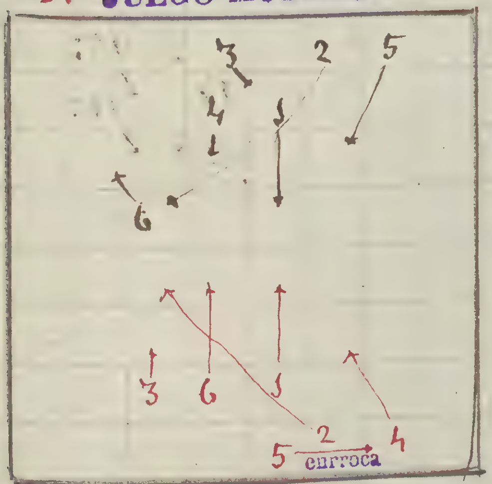
Partidas regulares de los Alfiles.

Articulo 1º.

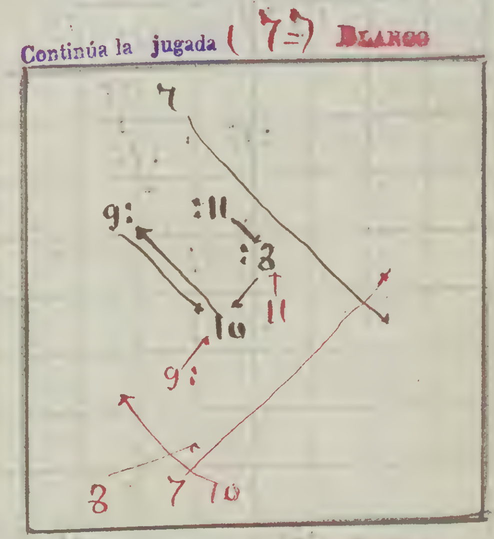


Salida de los dos Alfiles.

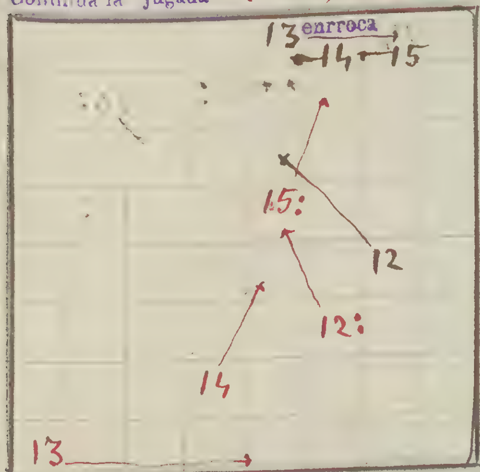
I. JUEGO MODELO



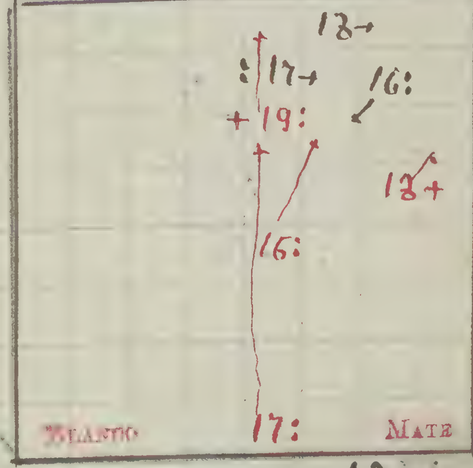
Continúa la jugada (7ª) Blanco

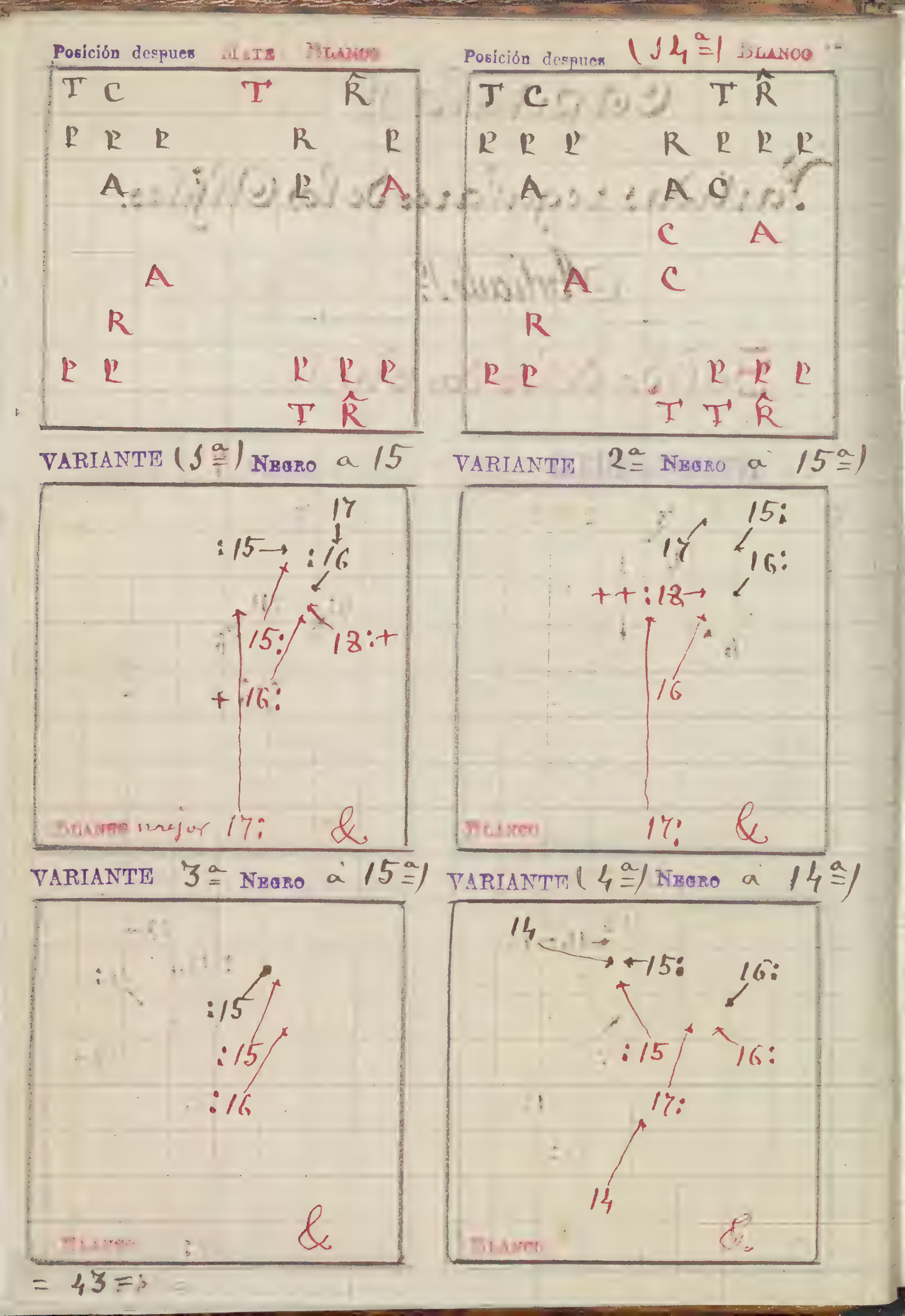


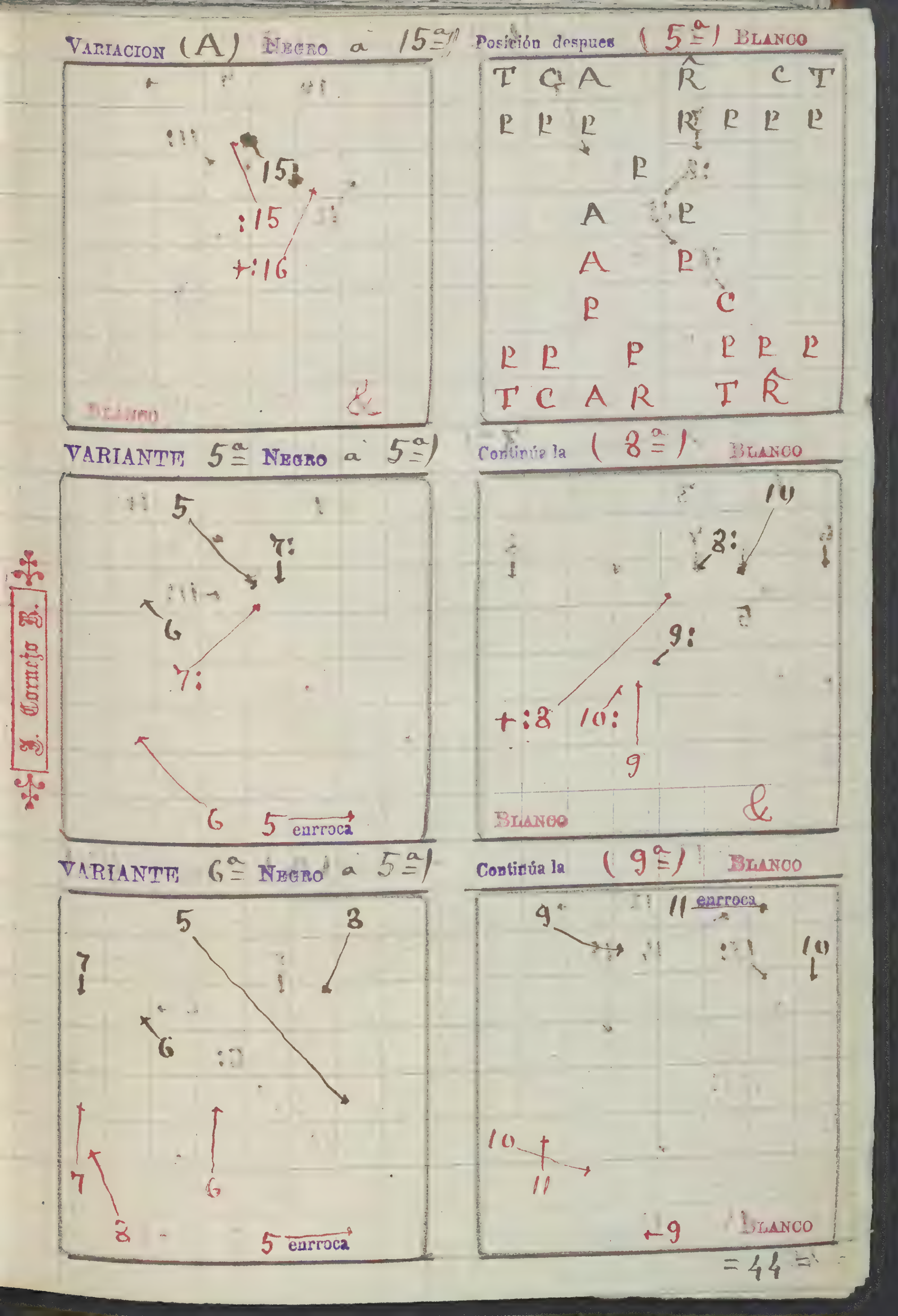
Continúa la jugada (12ª) Blanco

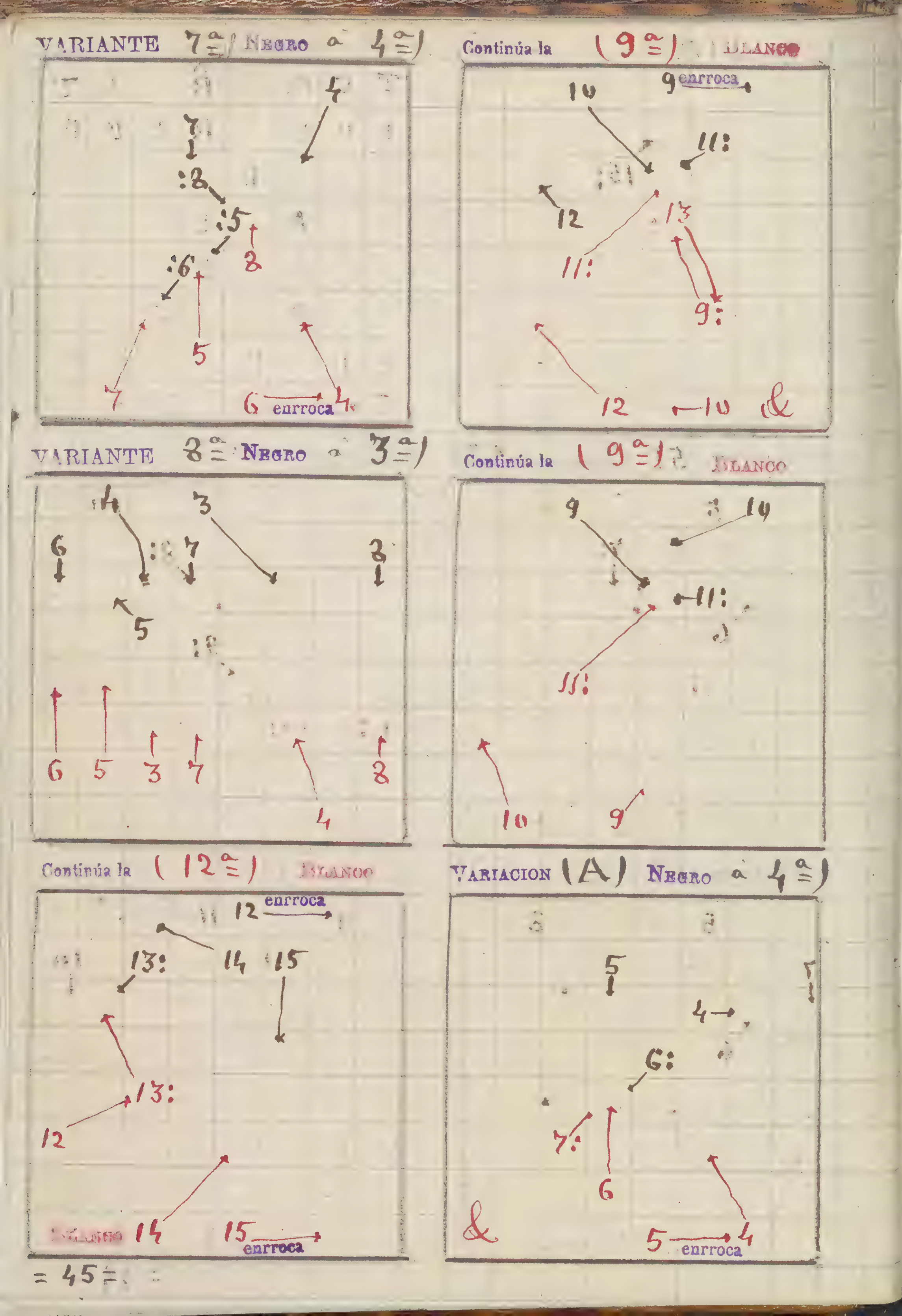


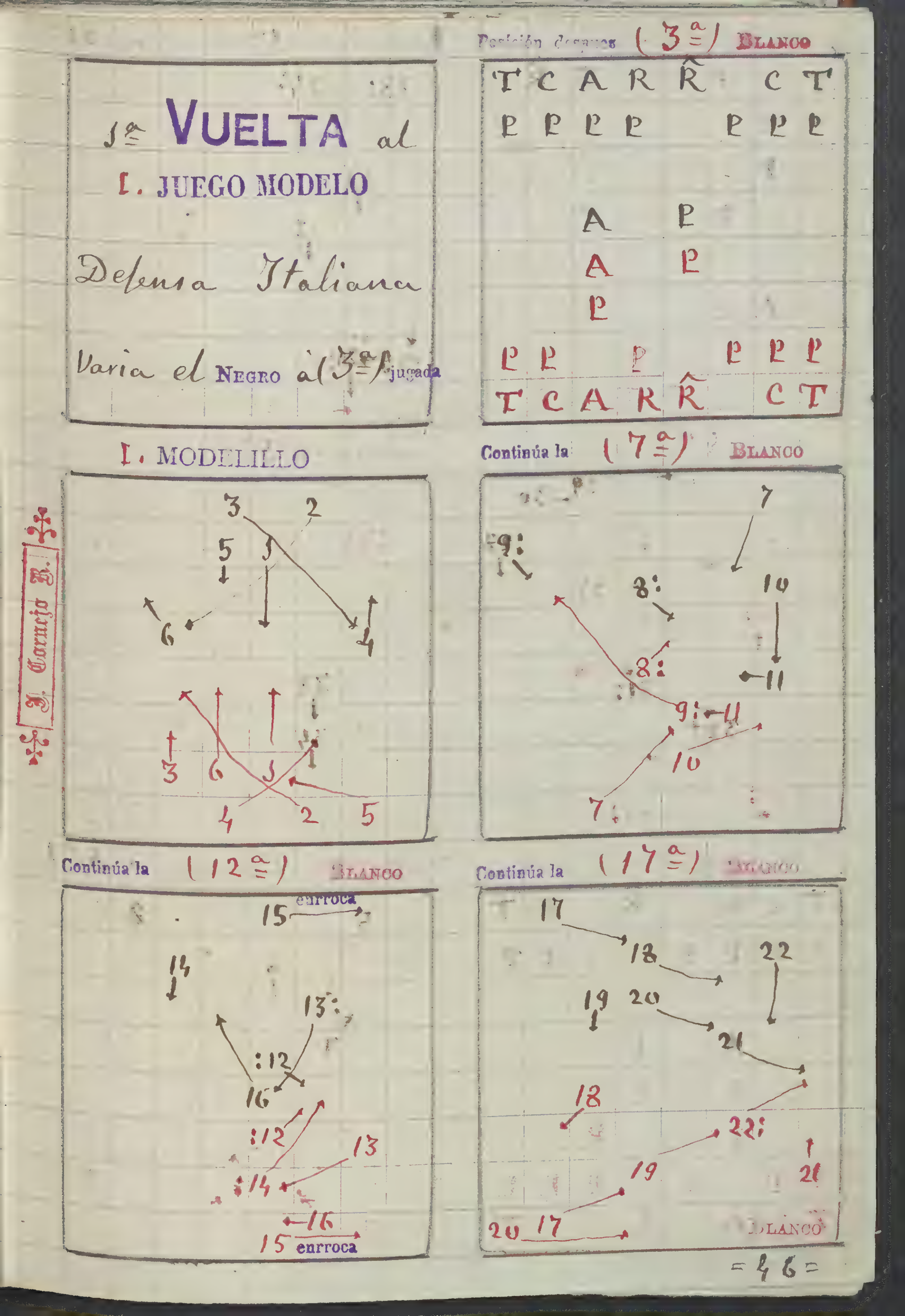
Continúa la jugada (16ª) Blanco

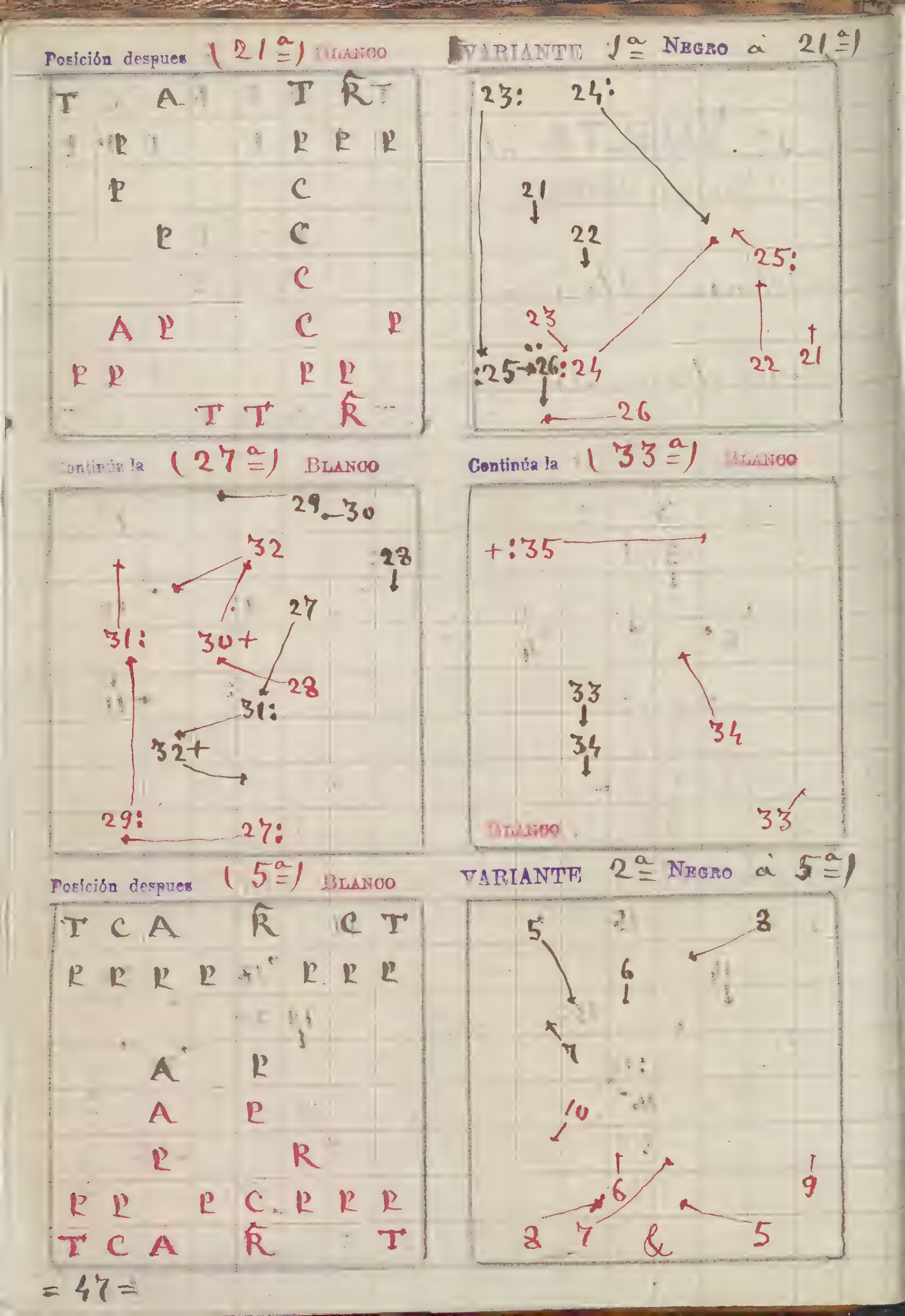


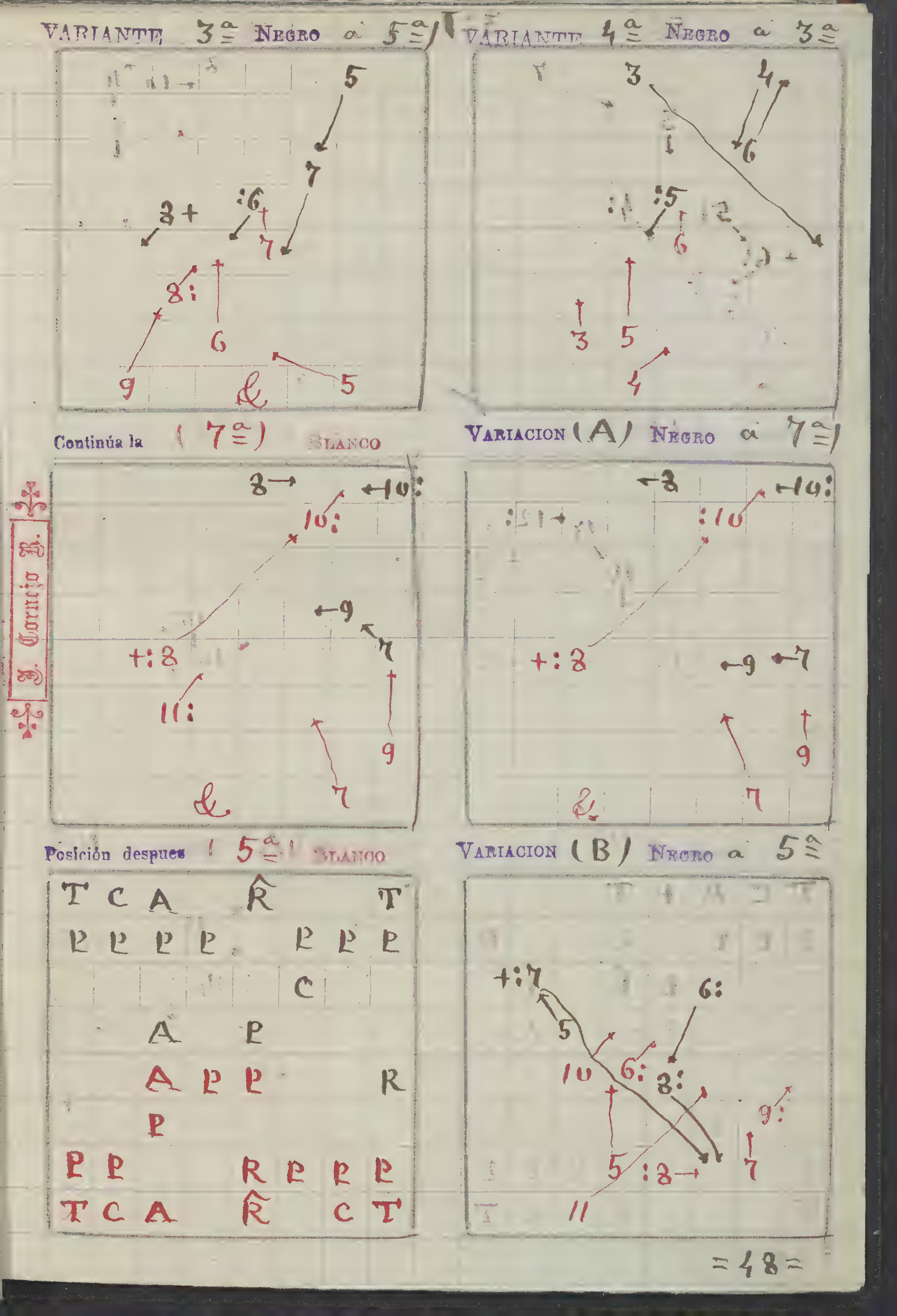

Posición despues MATE BLANCO
Posición despues (14ª) BLANCO
VARIANTE (1ª) NEGRO a 15
BLANCO mejor 17:
VARIANTE 2ª NEGRO a 15ª)
BLANCO
VARIANTE 3ª NEGRO a 15ª)
BLANCO
VARIANTE (4ª) NEGRO a 14ª)
BLANCO
= 43 =

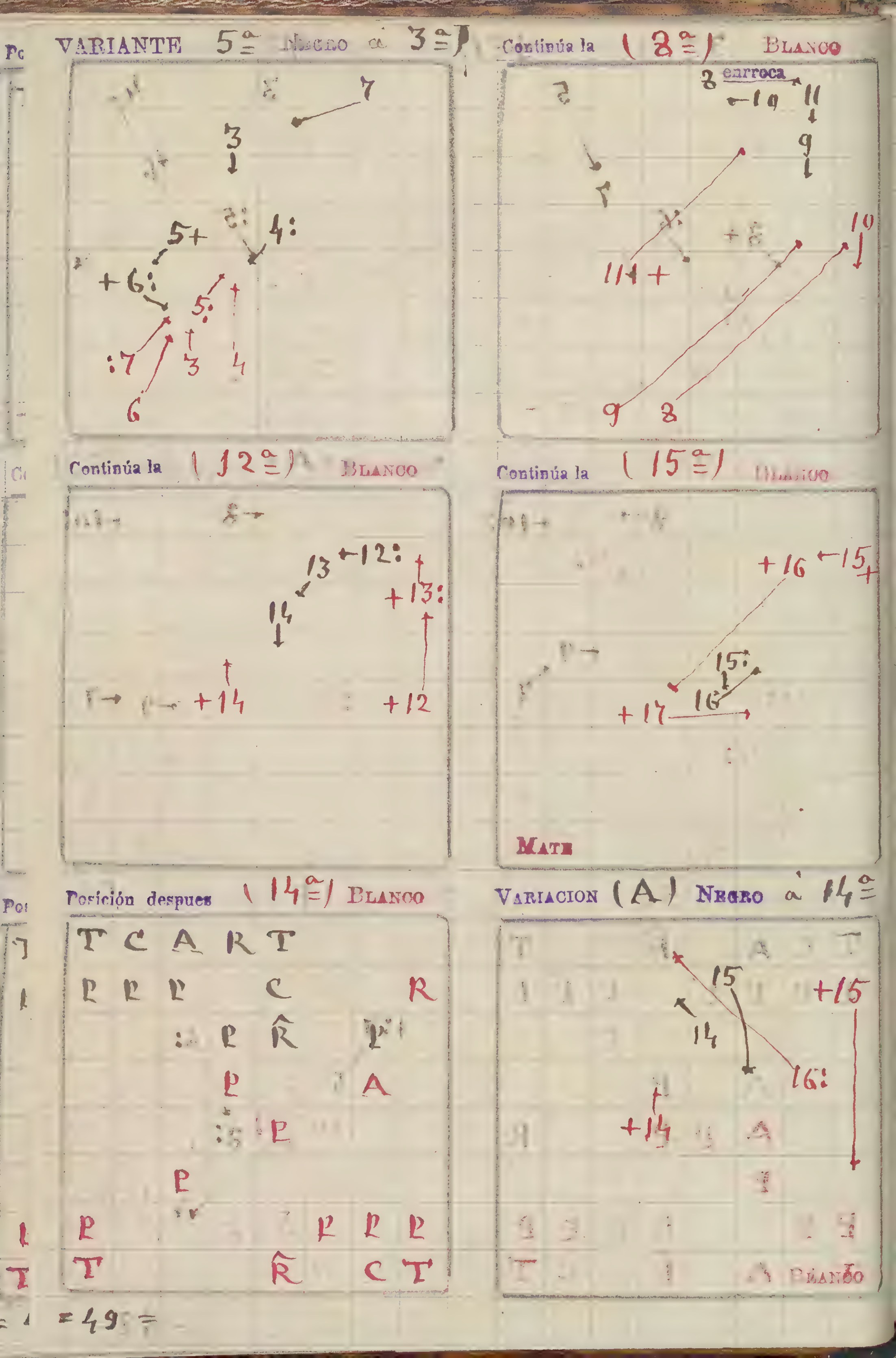

VARIACION (A) NEGRO a 15ª)
:15
+:16
BLANCO
Posición despues (5ª) BLANCO
T C A R C T
P P P R P P P
P
A P
A P
P C
P P P P P P
T C A R T R
VARIANTE 5ª NEGRO a 5ª)
5
6
7:
6
5 enrroca
Continúa la (8ª) BLANCO
10
8:
9:
+:8
10:
9
BLANCO
VARIANTE 6ª NEGRO a 5ª)
5
8
7
6
7
8
6
5 enrroca
Continúa la (9ª) BLANCO
11 enrroca
9
10
10
11
9
BLANCO
J. Cornejo B.


VARIANTE 7ª Negro á 4ª)
6 enroca
Continúa la (9ª) Blanco
9 enrroca
&
VARIANTE 8ª Negro á 3ª)
Continúa la (9ª) Blanco
Continúa la (12ª) Blanco
12 enrroca
15 enrroca
Variacion (A) Negro á 4ª)
5 enrroca
&
= 45ª

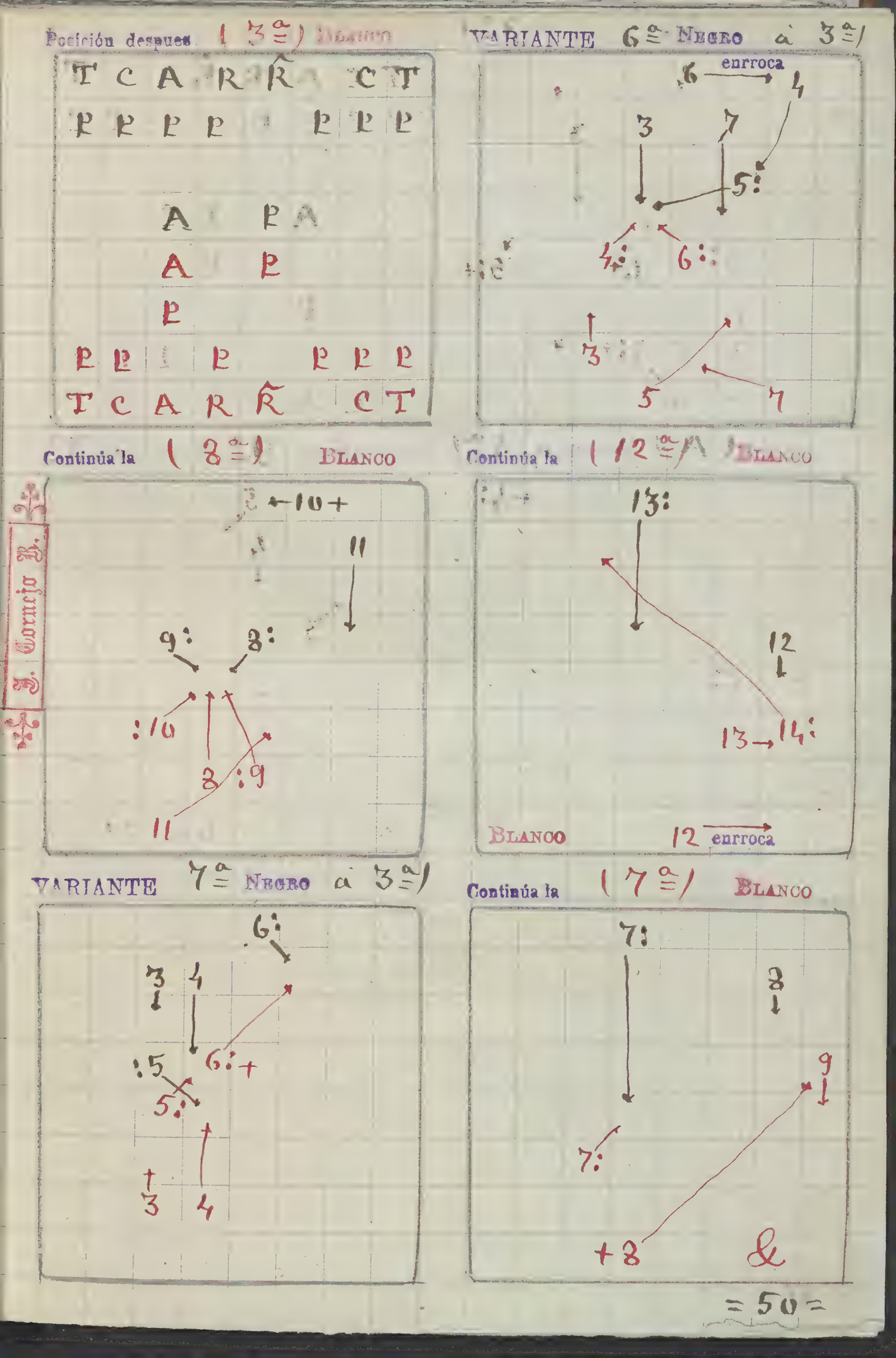

1ª VUELTA al
I. JUEGO MODELO
Defensa Italiana
Varia el NEGRO al (3ª) jugada
Posición después (3ª) BLANCO
I. MODELILLO
Continúa la (7ª) BLANCO
Continúa la (12ª) BLANCO
enrroca
enrroca
Continúa la (17ª) BLANCO
BLANCO
J. Cornejo R.

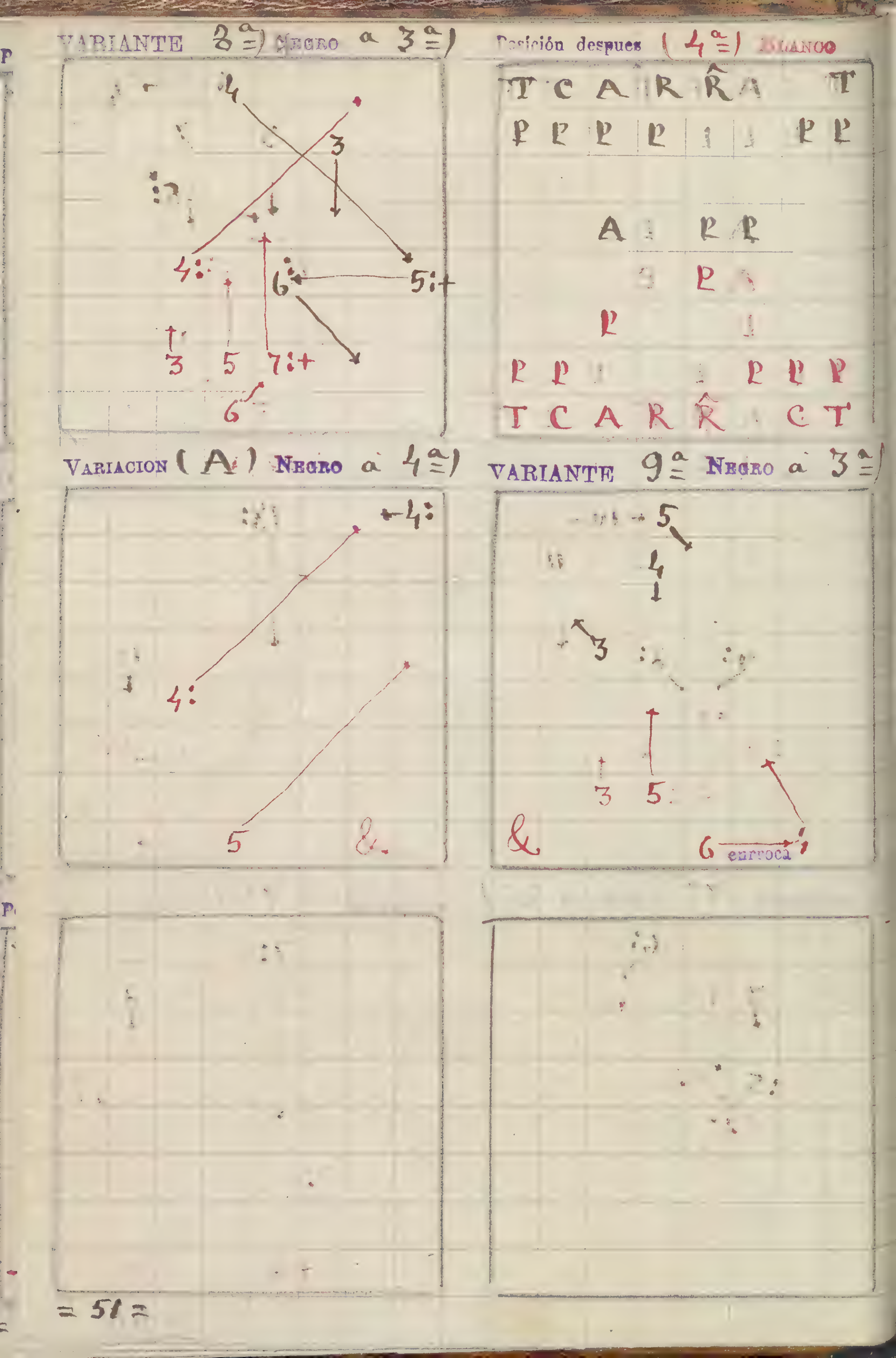

Posición despues (21ª) Blanco
Variante 1ª Negro à 21ª)
Continúa la (27ª) Blanco
Continúa la (33ª) Blanco
Blanco
Posición despues (5ª) Blanco
Variante 2ª Negro à 5ª)
= 47 =

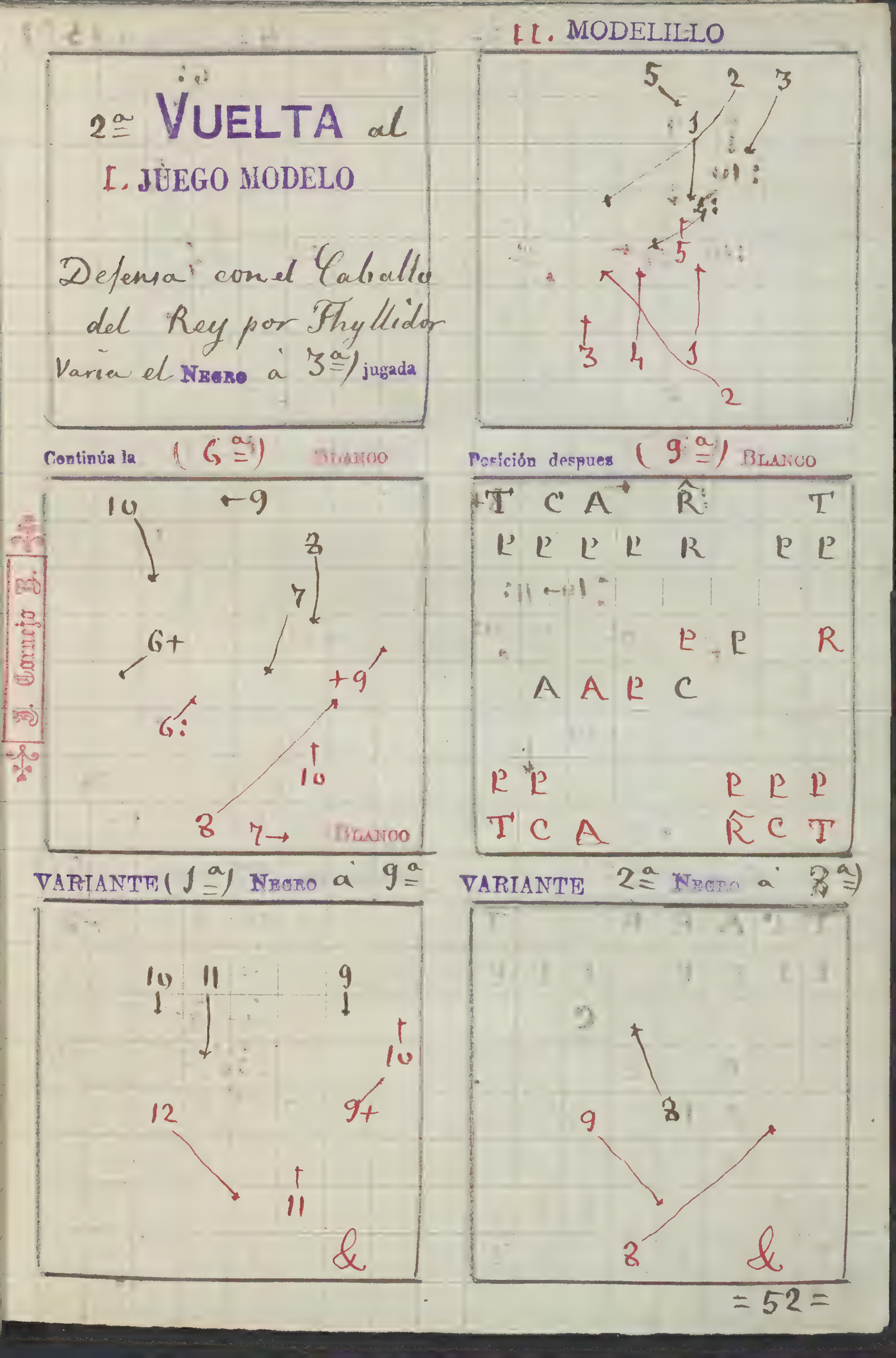

VARIANTE 3ª Negro á 5ª
VARIANTE 4ª Negro á 3ª
Continúa la (7ª) Blanco
VARIACION (A) Negro á 7ª
Posición despues (5ª) Blanco
VARIACION (B) Negro á 5ª
T C A R T
P P P P P P P
C
A P
A P P R
P
P P R P P P
T C A R C T
J. Cornejo R.

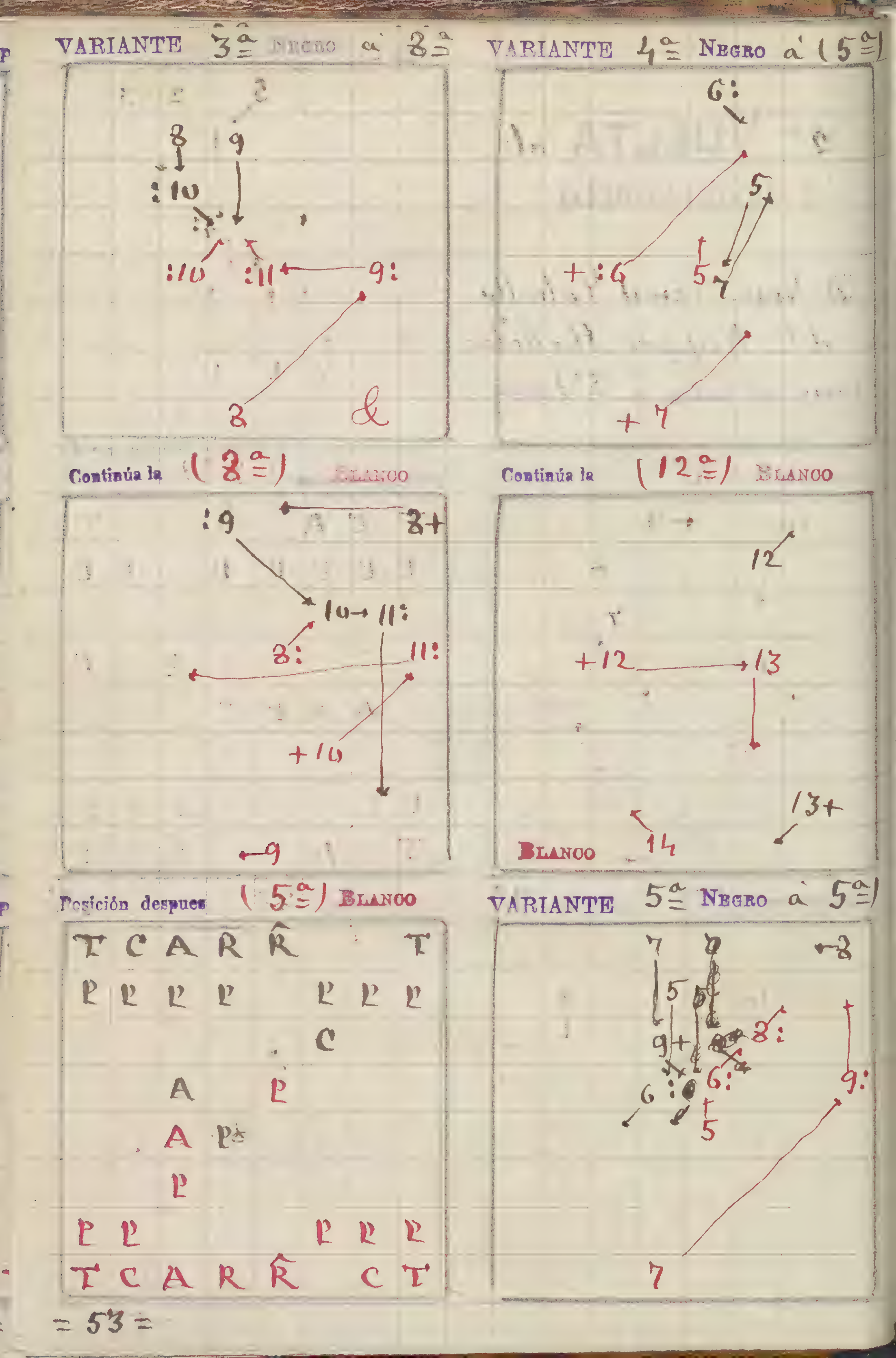


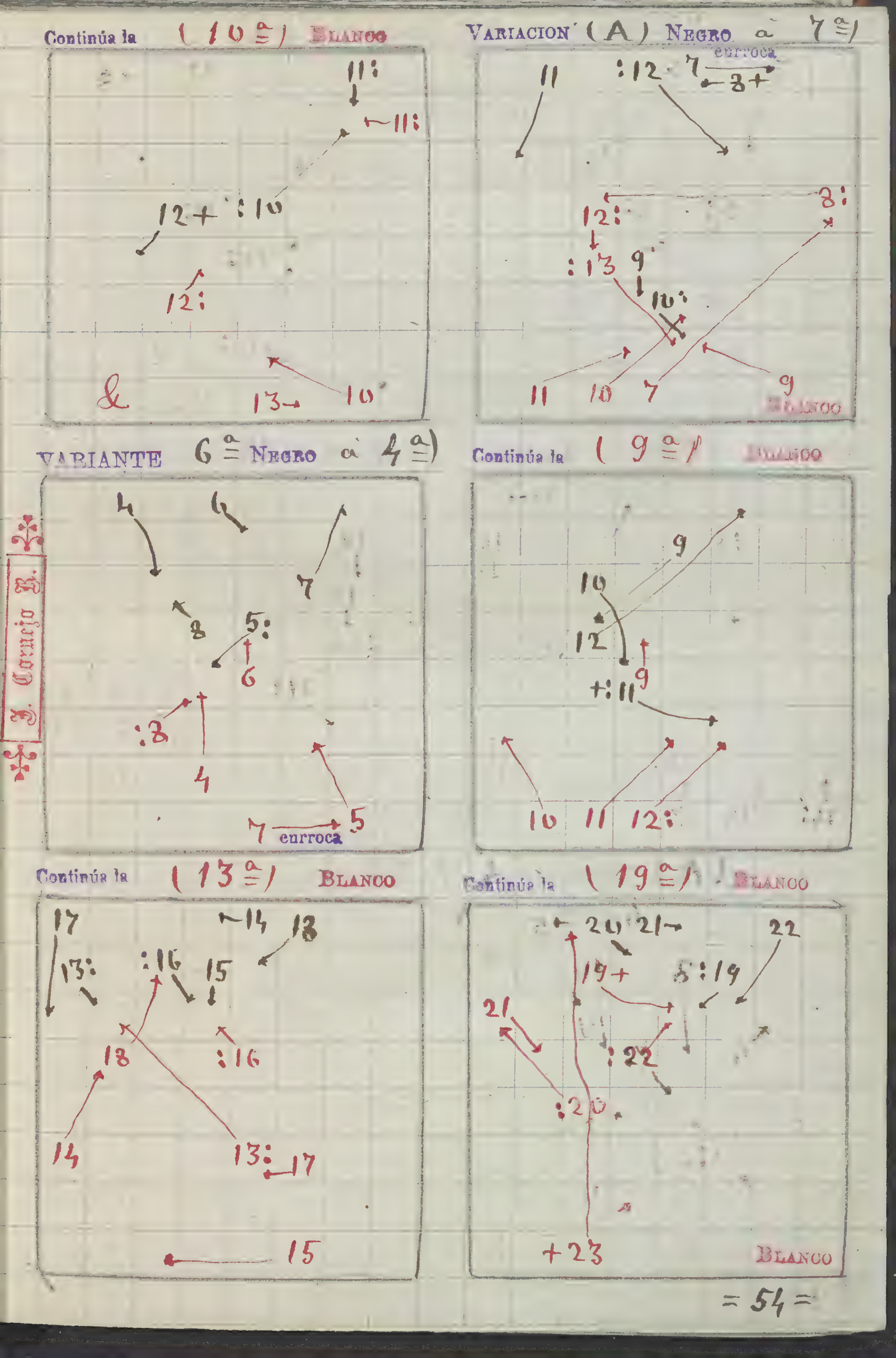
VARIANTE 5ª Negro à 3ª
Continúa la (8ª) Blanco
enrroca
Continúa la (12ª) Blanco
Continúa la (15ª) Blanco
Mate
Posición despues (14ª) Blanco
VARIACION (A) Negro à 14ª
Blanco
= 49 =

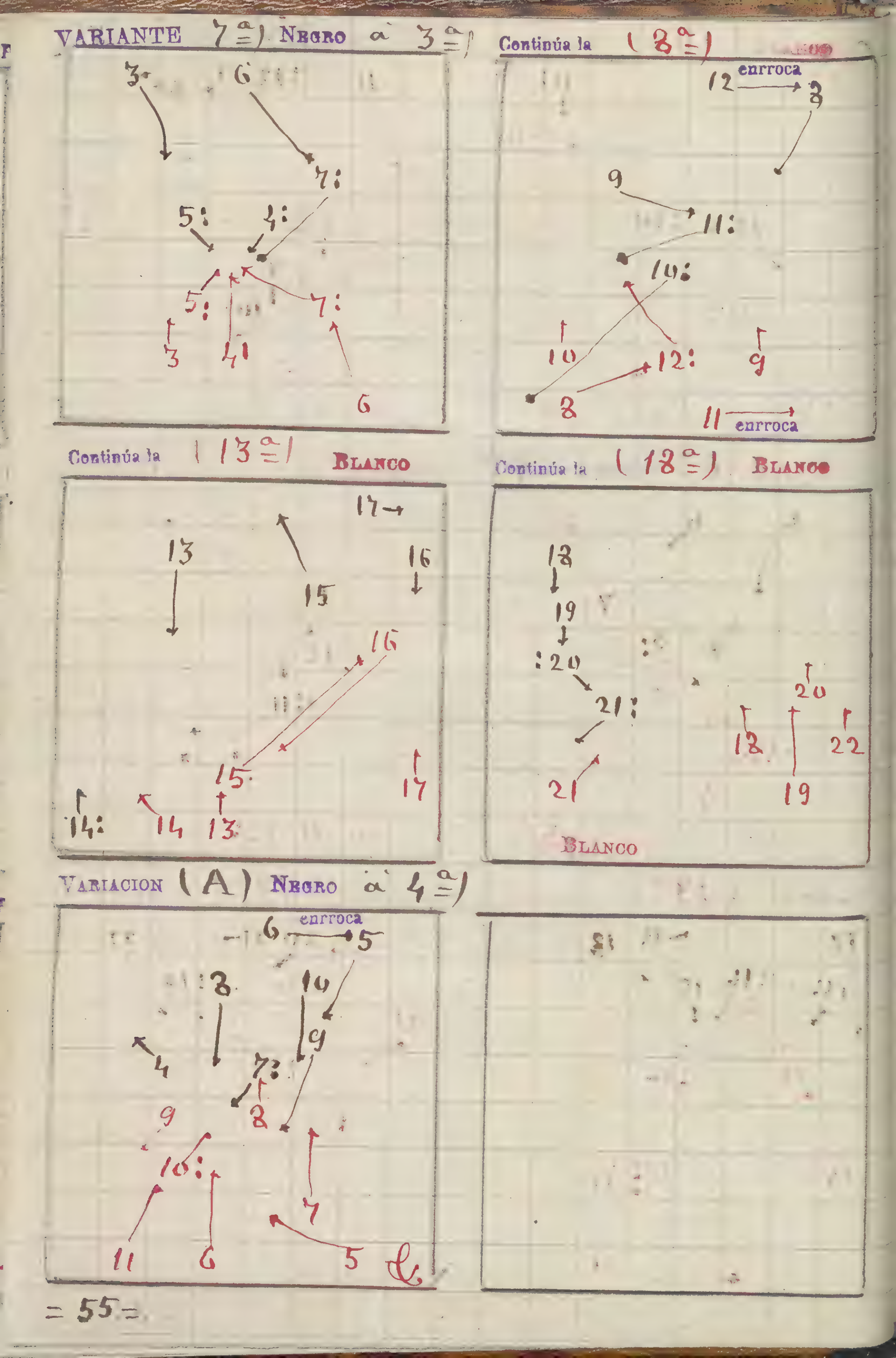

Posición despues (3ª) Blanco
Variante 6ª Negro á 3ª)
enrroca
Continúa la (8ª) Blanco
Continúa la (12ª) Blanco
Blanco
enrroca
J. Cornejo B.
Variante 7ª Negro á 3ª)
Continúa la (7ª) Blanco
= 50 =


VARIANTE 8ª) NEGRO a 3ª)
Posición despues (4ª) BLANCO
T C A R R̂ A T
T C A R R̂ C T
VARIACION (A) NEGRO a 4ª)
VARIANTE 9ª NEGRO a 3ª)
enroca
= 51 =


2ª VUELTA al
I. JUEGO MODELO
Defensa con el Caballo del Rey por Phyllidor
Varía el Negro à 3ª) jugada
II. MODELILLO
Continúa la (6ª) Blanco
Posición despues (9ª) Blanco
T C A R̂ T
P P P P R P P
P P R
A A P C
P P P P P
T C A R̂ C T
Blanco
VARIANTE (1ª) Negro à 9ª
VARIANTE 2ª Negro à 3ª)
J. Cornejo B.
=52=


VARIANTE 3ª Negro á 8ª
VARIANTE 4ª Negro á (5ª)
Continúa la (8ª) Blanco
Continúa la (12ª) Blanco
Blanco
Posición despues (5ª) Blanco
VARIANTE 5ª Negro á 5ª)

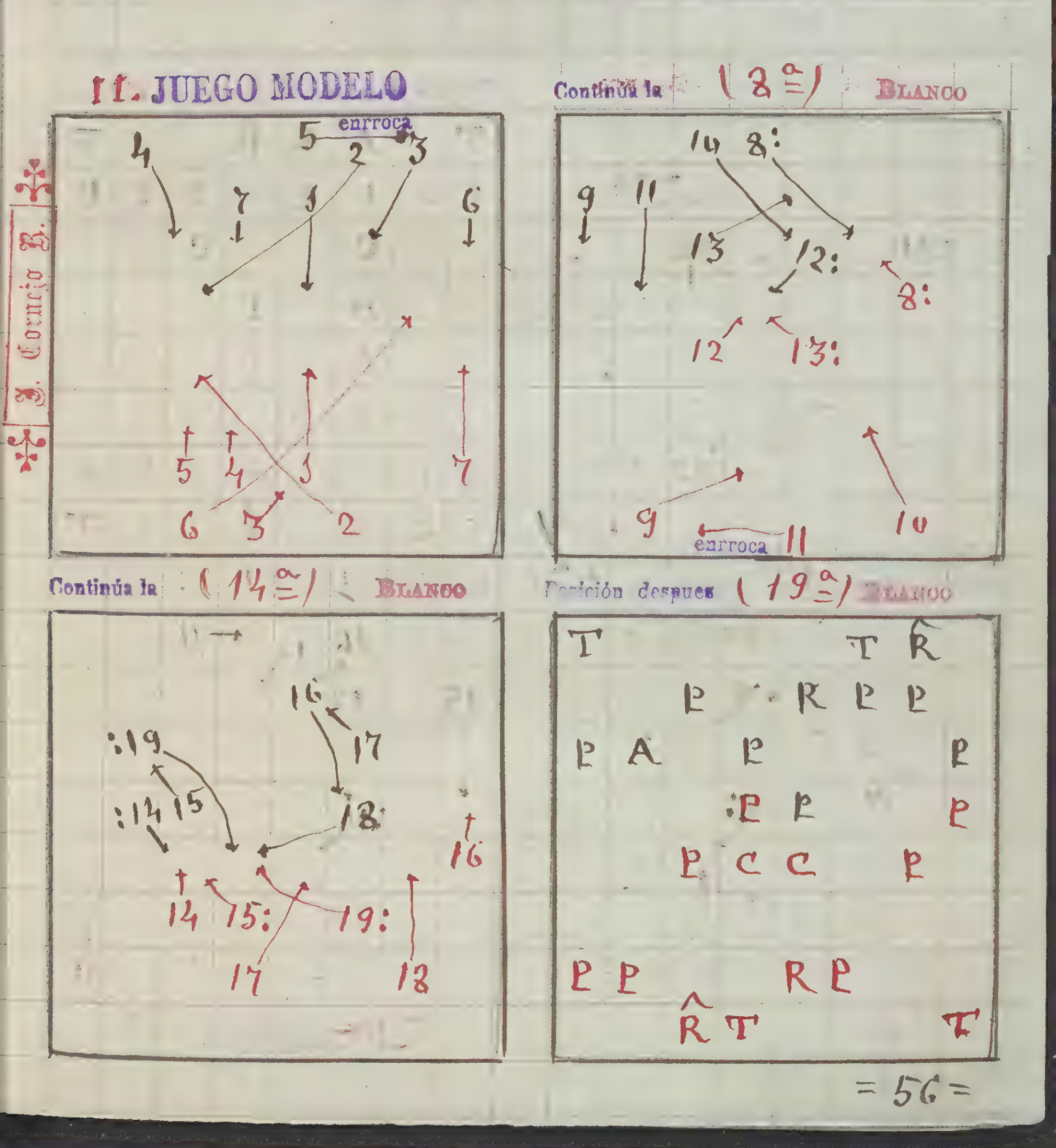

Continúa la (10ª) Blanco
Variacion (A) Negro á 7ª)
enroca
Variante 6ª Negro á 4ª)
Continúa la (9ª) Blanco
enroca
Continúa la (13ª) Blanco
Continúa la (19ª) Blanco
Blanco
Blanco
J. Cornejo B.

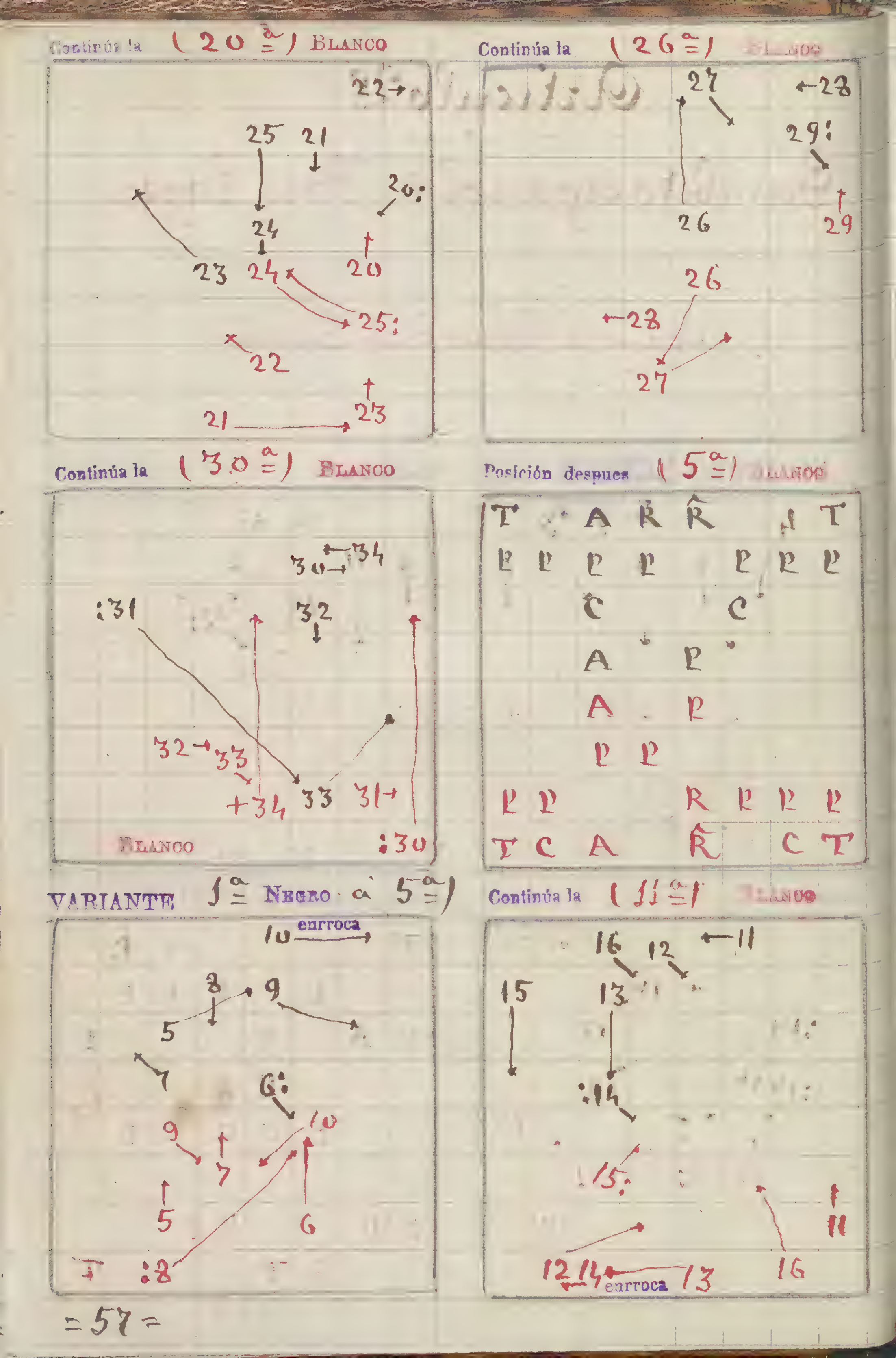

VARIANTE 7ª) Negro á 3ª)
Continúa la (8ª)
enrroca
enrroca
Continúa la (13ª) Blanco
Continúa la (18ª) Blanco
Blanco
Variacion (A) Negro á 4ª)
enrroca

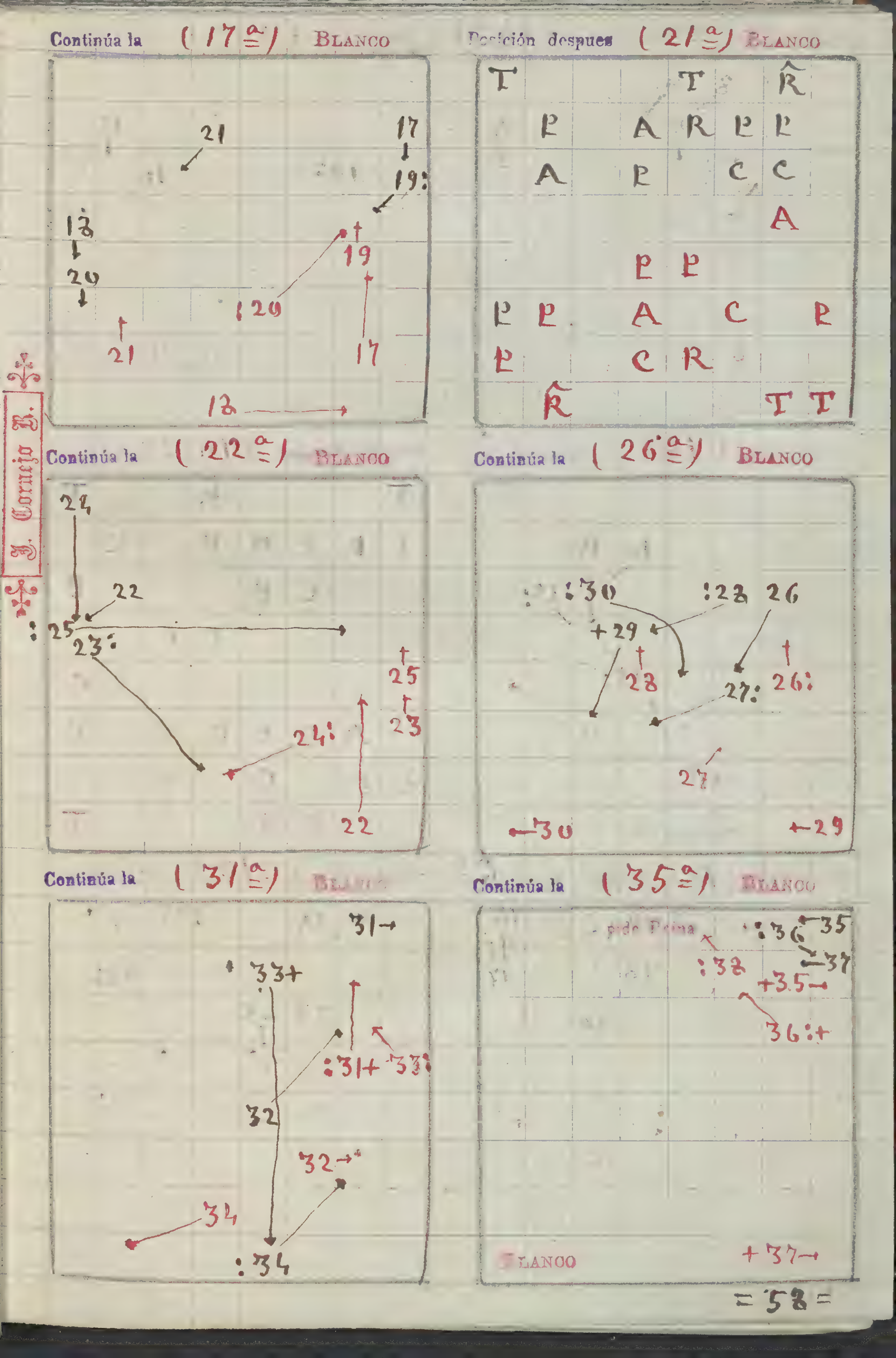
Artículo 2º

Gambito español de Ruy Lopez.

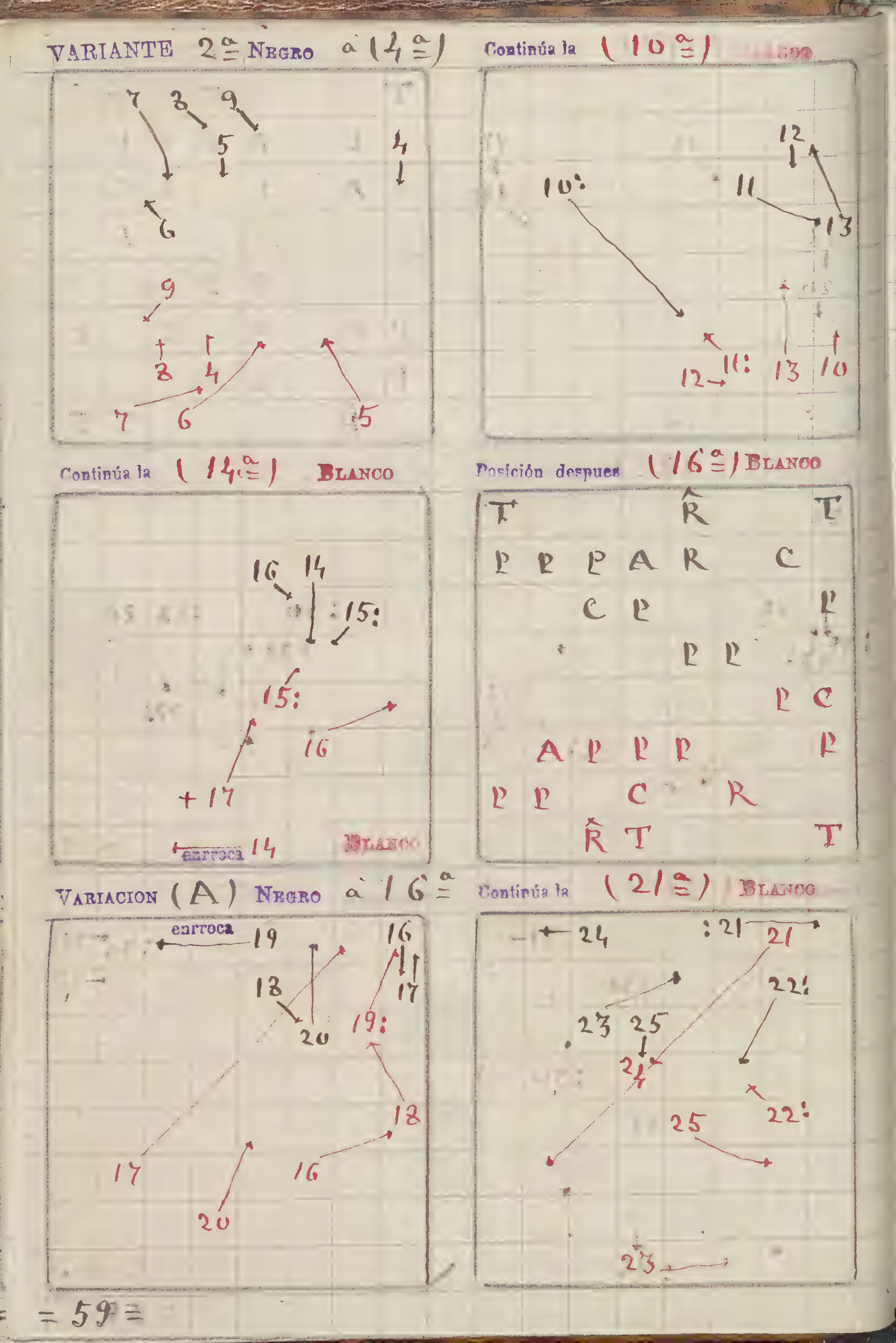
Varía el blanco á la 3ª jugada.




Continúa la (20ª) Blanco
Continúa la (26ª) Blanco
Continúa la (30ª) Blanco
Blanco
Posición despues (5ª) Blanco
T A R R̂ T
P P P P P P P
C C
A P
A P
P P
P P R P P P
T C A R̂ C T
Variante 1ª Negro á 5ª)
enrroca
Continúa la (11ª) Blanco
enrroca
=57=



Continúa la (17ª) Blanco
21
17
19
13
20
21
120
17
13
Posición despues (21ª) Blanco
T T R
P A R P P
A P C C
A
P P
P P A C P
P C R
R T T
Continúa la (22ª) Blanco
24
22
25
23
25
23
24
22
Continúa la (26ª) Blanco
30
28
26
29
28
27
26
27
30
29
Continúa la (31ª) Blanco
31
33
31
33
32
32
34
34
Continúa la (35ª) Blanco
36
35
38
37
35
36
Blanco
37

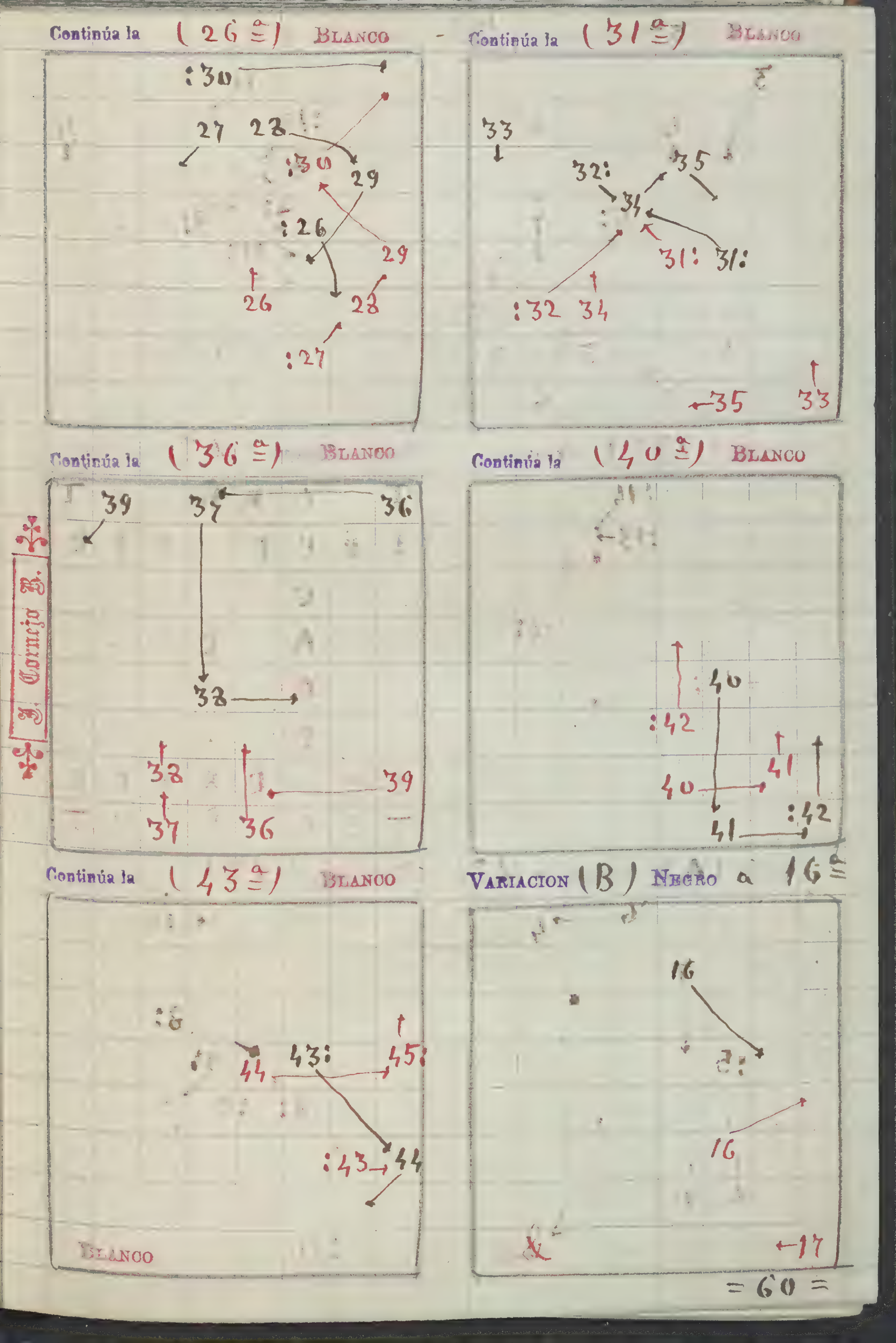


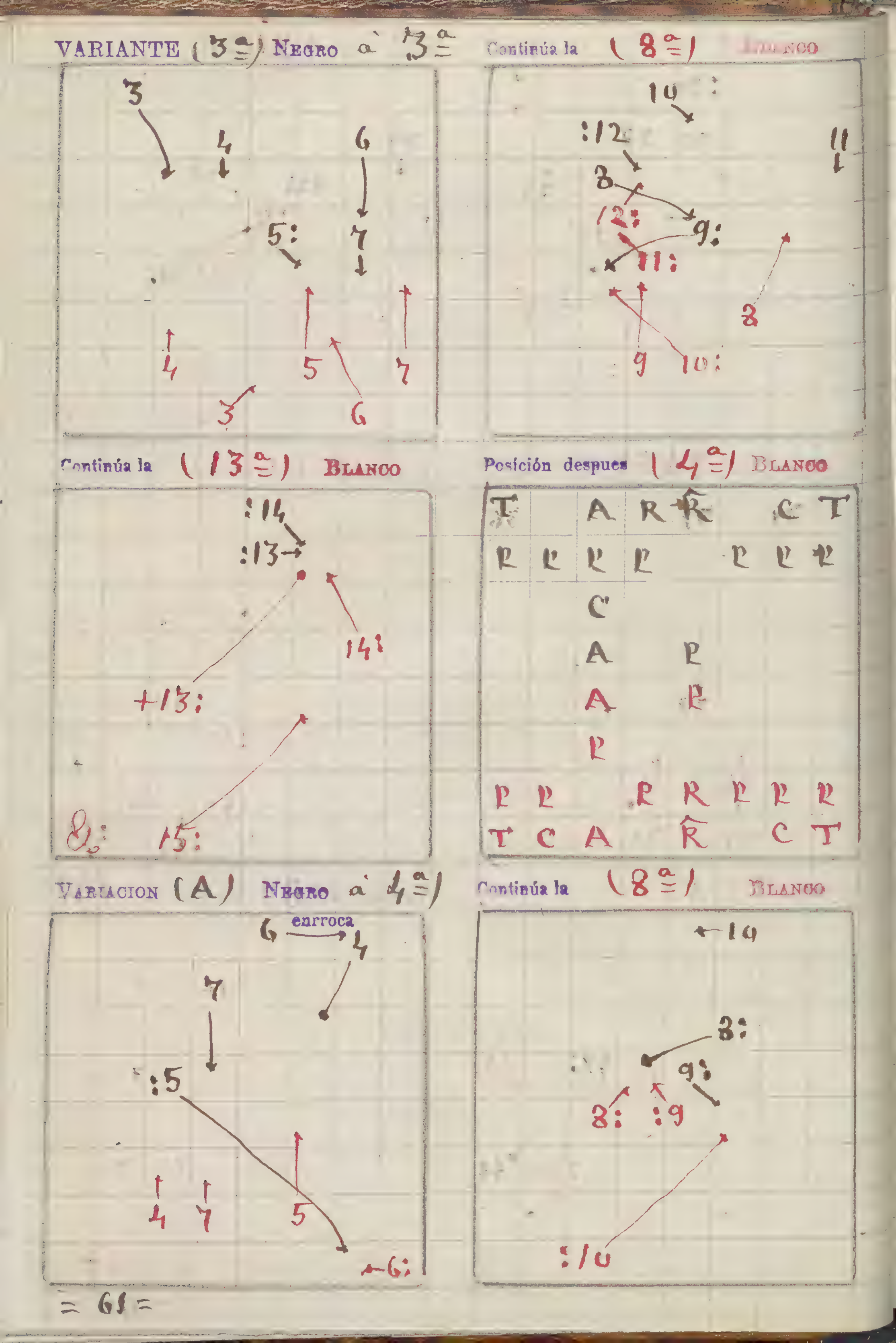
VARIANTE 2ª NEGRO à (4ª)
Continúa la (10ª) BLANCO
Continúa la (14ª) BLANCO
enrroca
BLANCO
Posición despues (16ª) BLANCO
VARIACION (A) NEGRO à 16ª
enrroca
Continúa la (21ª) BLANCO

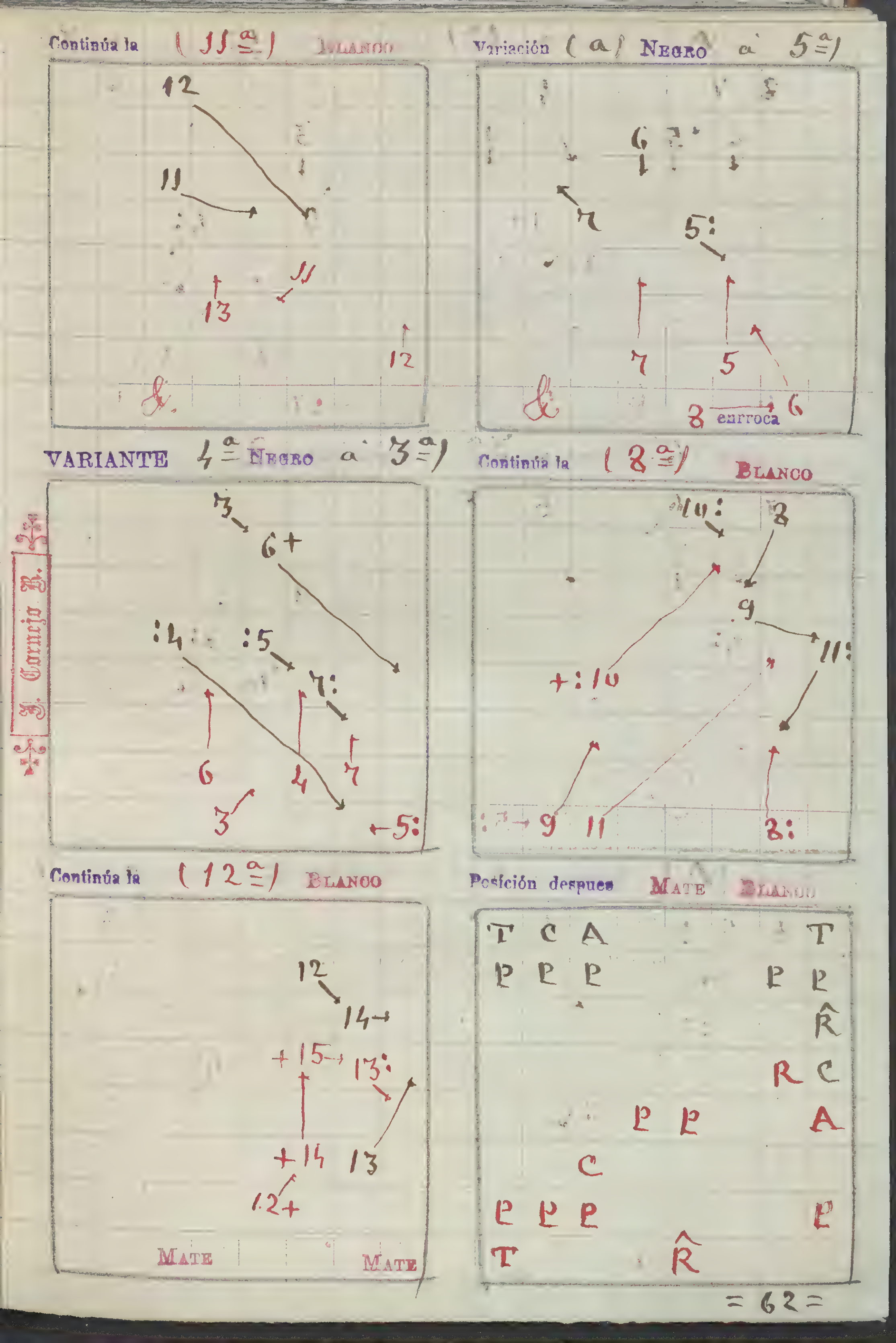
Continúa la (26ª) Blanco — Continúa la (31ª) Blanco

Continúa la (36ª) Blanco — Continúa la (40ª) Blanco

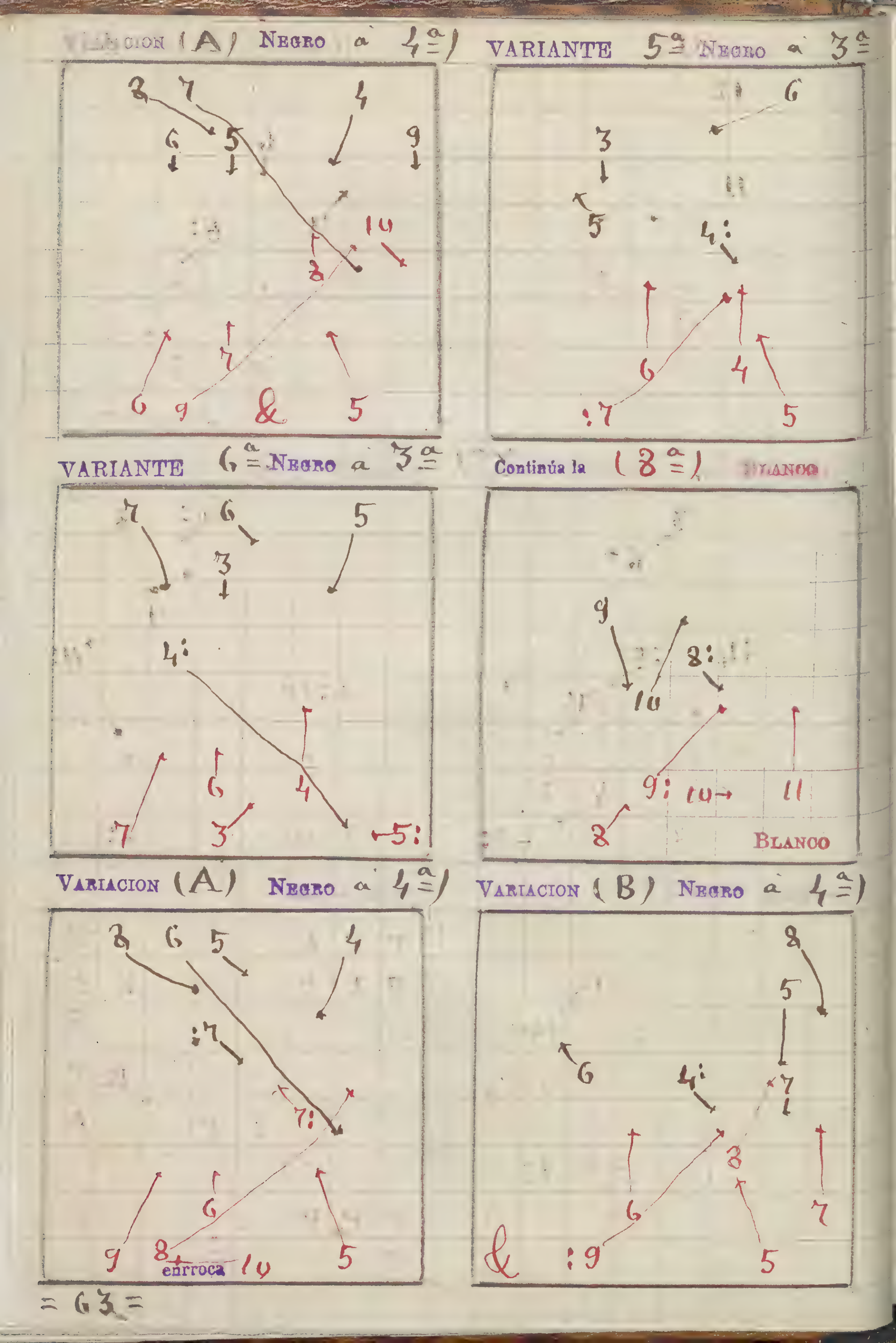
Continúa la (43ª) Blanco — Variacion (B) Negro á 16ª




VARIANTE (3ª) Negro á 3ª
Continúa la (8ª)
Continúa la (13ª) Blanco
Posición despues (4ª) Blanco
Variacion (A) Negro á 4ª
enrroca
Continúa la (8ª) Blanco



Continúa la (11ª) Blanco
12
11
11
13
12
Variación (a) Negro á 5ª)
6
7
5:
7
5
3 enrroca 6
VARIANTE 4ª Negro á 3ª)
3
6+
:4:
:5
7:
6
4
7
3
←5:
Continúa la (8ª) Blanco
14:
8
9
11:
+:10
9
11
8:
Continúa la (12ª) Blanco
12
14→
+15→
13:
+14
13
12+
Mate
Mate
Posición despues Mate Blanco
T C A T
P P P P P
R̂
R C
P P A
C
P P P P
T R̂
J. Cornejo R.



…cion (A) Negro á 4ª)
VARIANTE 5ª Negro á 3ª
VARIANTE 6ª Negro á 3ª
Continúa la (8ª) Blanco
Blanco
Variacion (A) Negro á 4ª)
enrroca
Variacion (B) Negro á 4ª)

Articulo 3º

Doble gambito de Mac-Donell

Varia el blanco á la 3ª jugada.

III. JUEGO MODELO

7 2 5 1 3: 4: 6 3 6 1 4 7 2 5 carroca

Continúa la (8ª) BLANCO

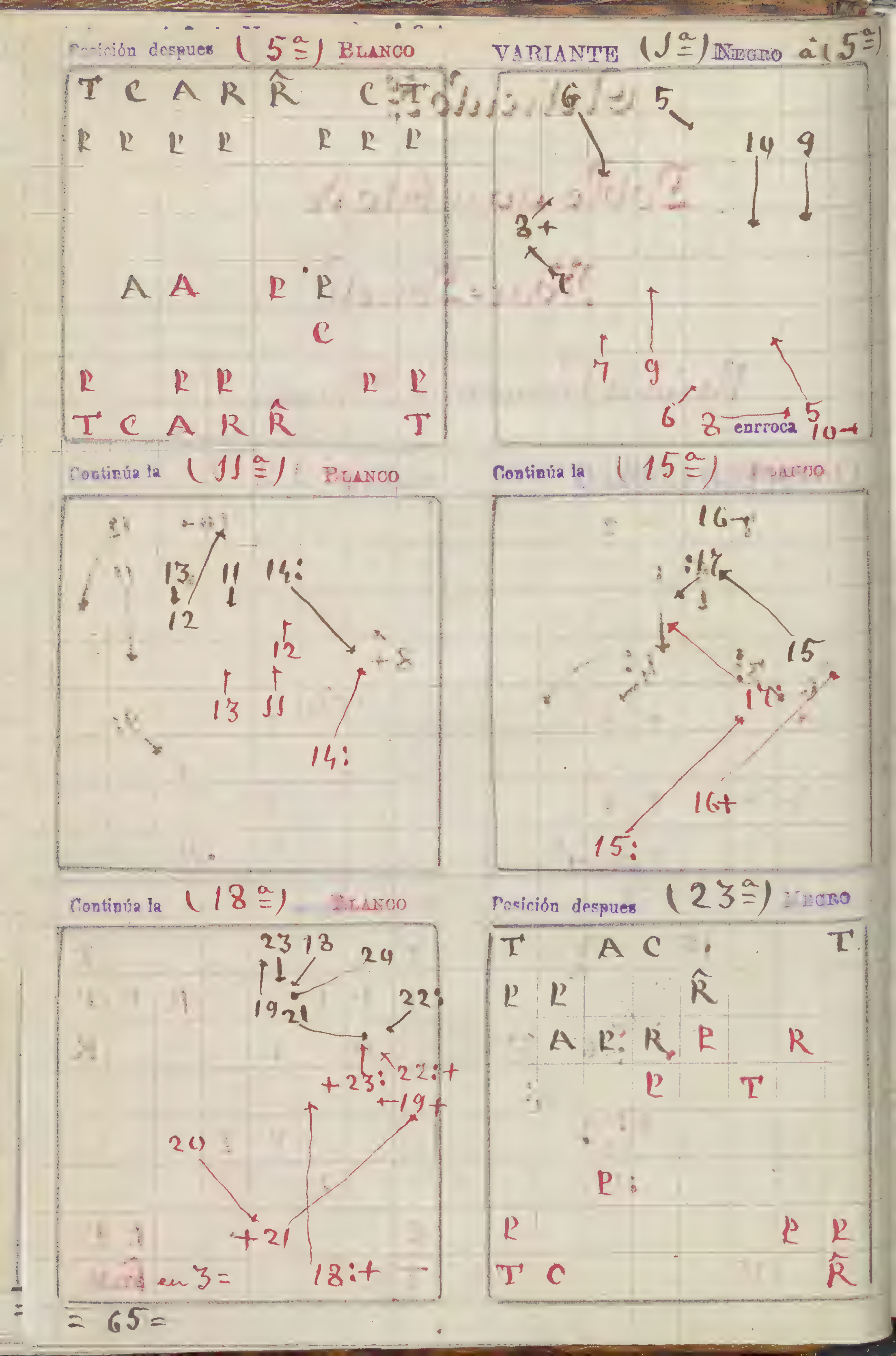
10 12 12 11 8+ +:10 9: 9 8 :11

Continúa la (13ª) BLANCO

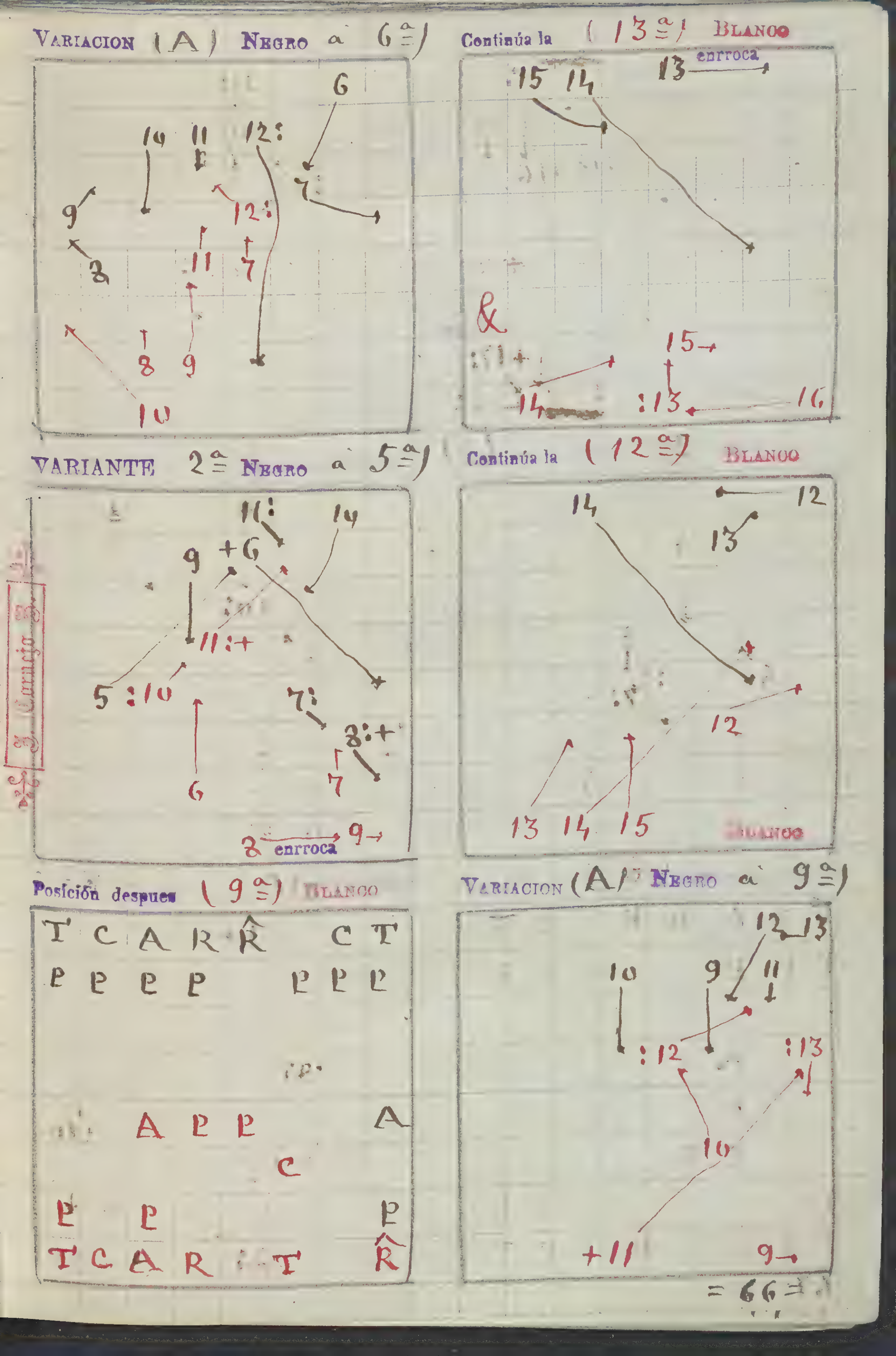
15 13 17+ :16 14: +:16 13 :14 15: MATE

Posición despues MATE BLANCO

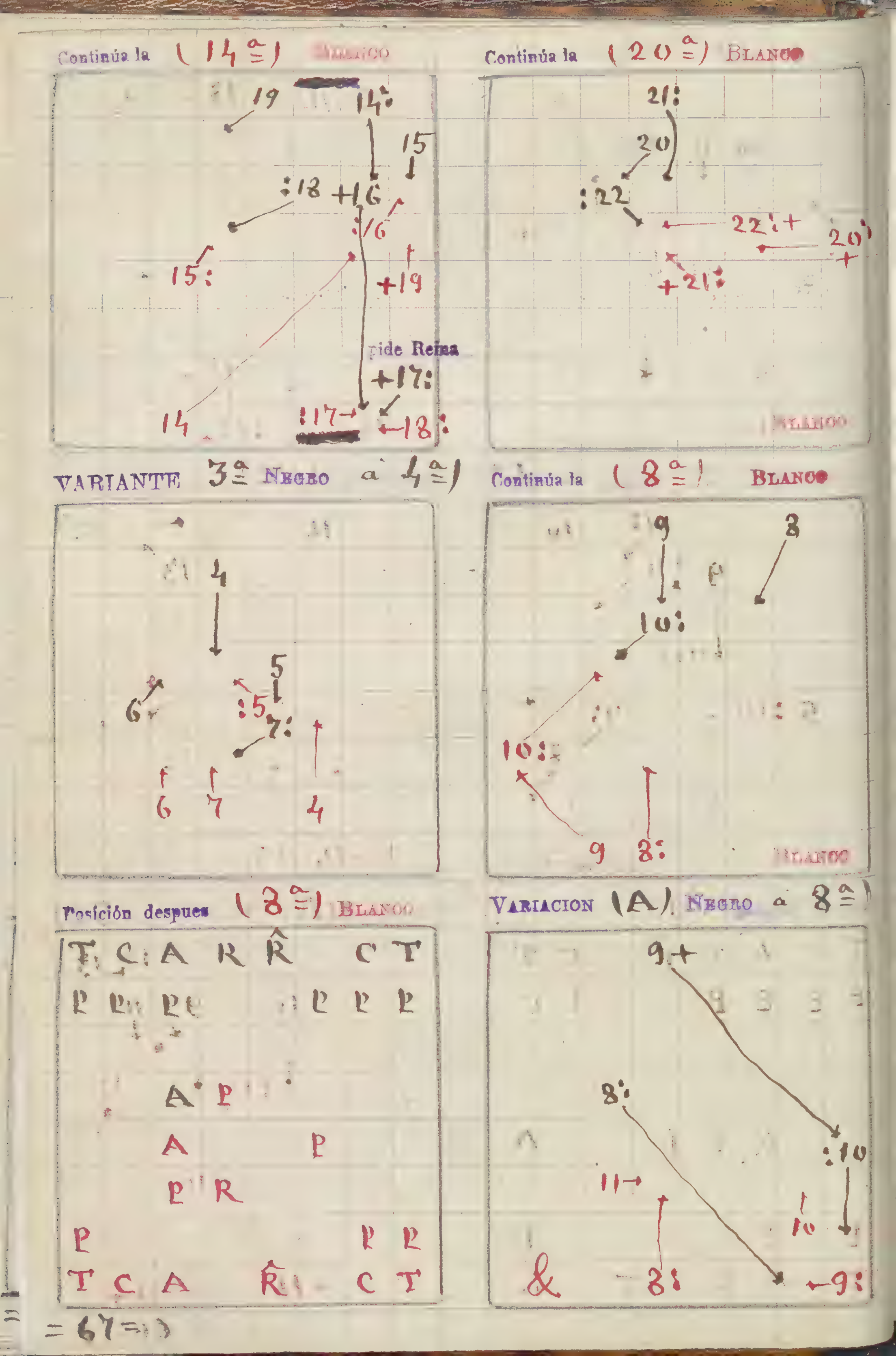
T	C						T
P	P	P			R	R̂	P
	A		P				R
			P	P			
		P					
P						P	P
T	C					R̃	



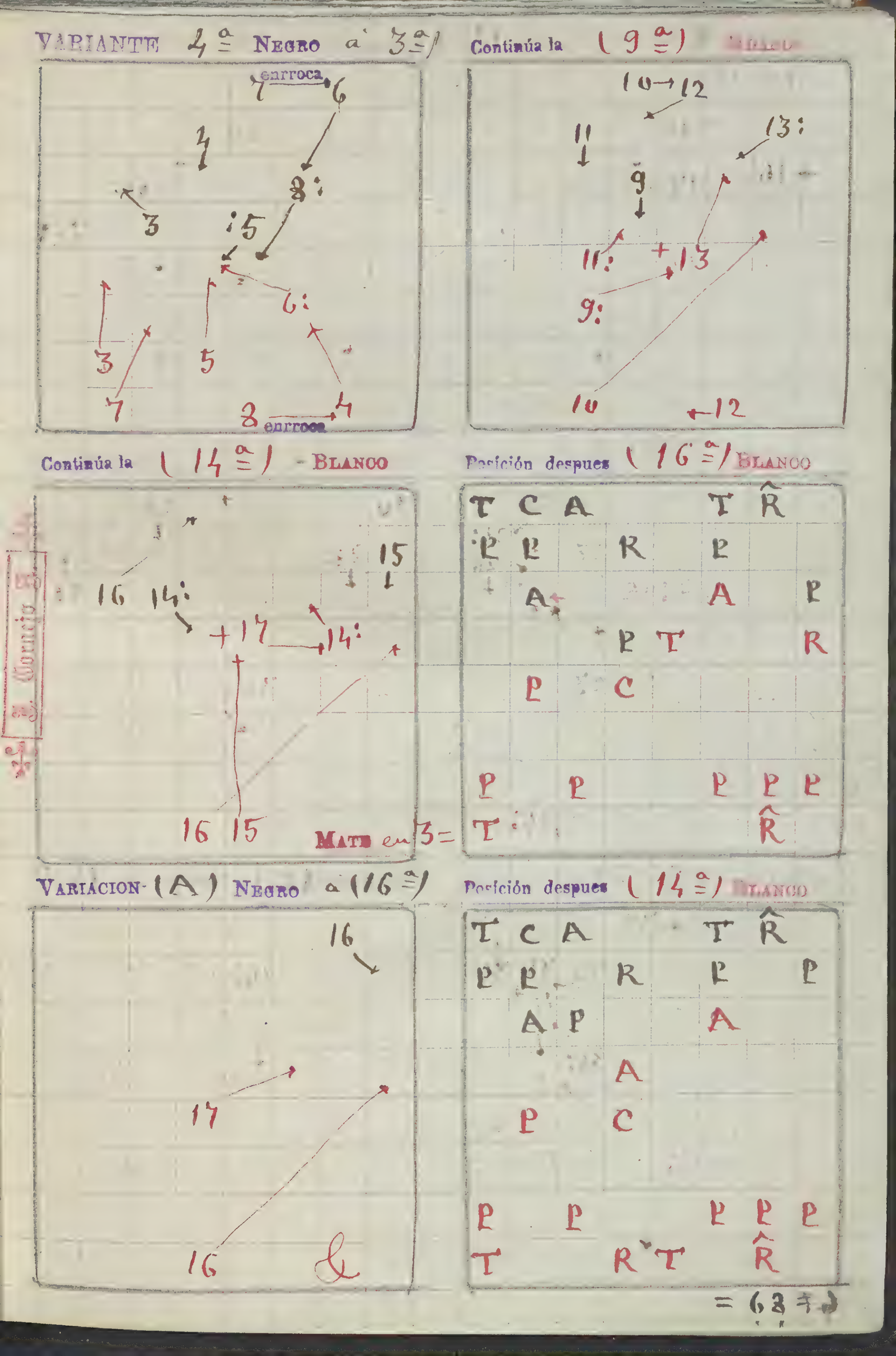
Posición despues (5ª) Blanco
T C A R R̂ C T
P P P P P P P
A A P P
C
P P P P P
T C A R R̂ T
VARIANTE (1ª) Negro à (5ª)
6 5
14 9
3+
7
7 9
6 8 enroca 5 10
Continúa la (11ª) Blanco
13 11 14:
12
12
13 11
14:
Continúa la (15ª) Blanco
16
17
15
17
16+
15:
Continúa la (18ª) Blanco
23 18 24
19 21 22
+23: 22:+
19+
20
+21
en 3=
18:+
Posición despues (23ª) Negro
T A C T
P P R̂
A P R P R
P T
P
P P P
T C R̂
65=

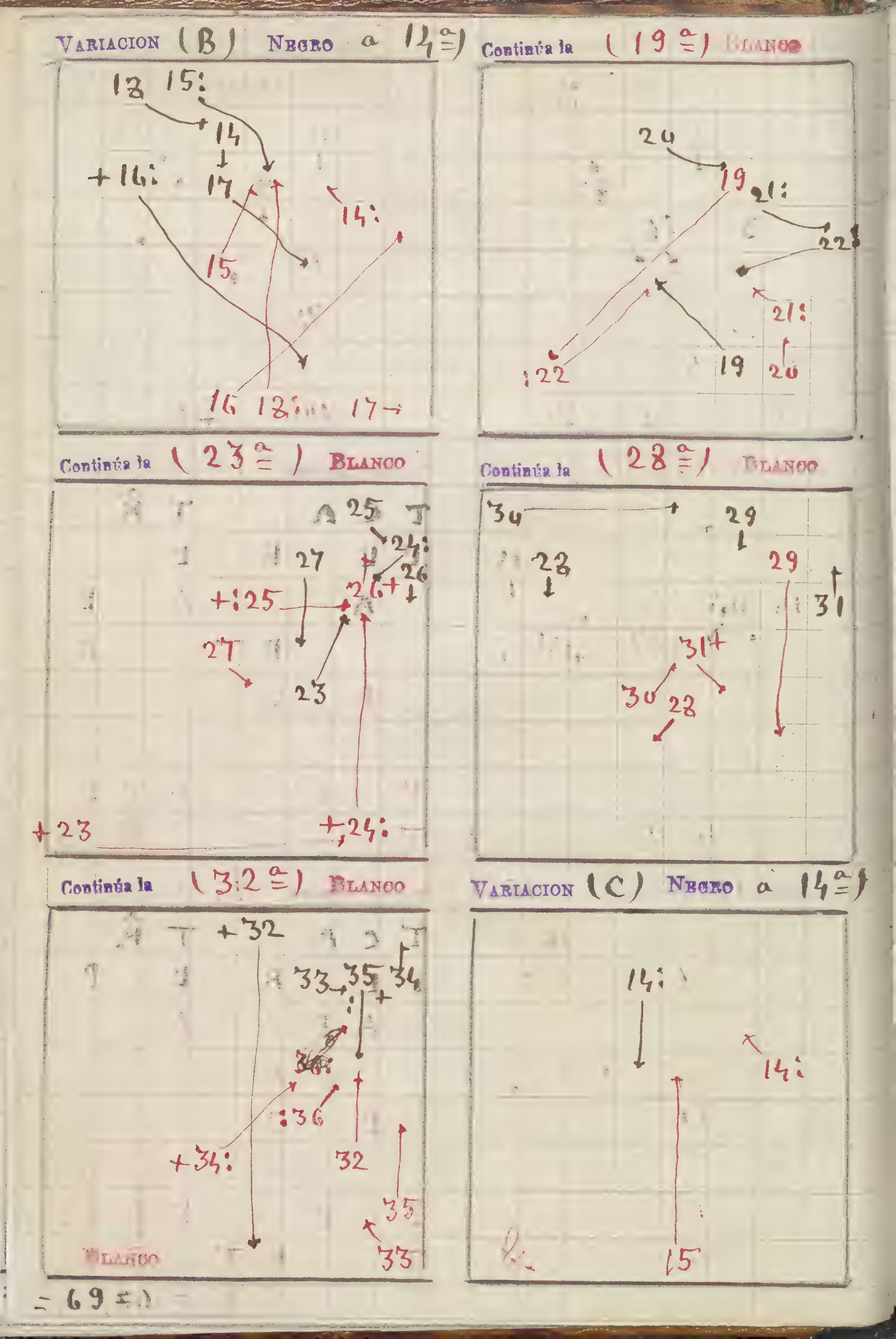


Variacion (A) Negro á 6ª)
Continúa la (13ª) Blanco
enrroca
Variante 2ª Negro á 5ª)
Continúa la (12ª) Blanco
enrroca
Posición despues (9ª) Blanco
Variacion (A) Negro á 9ª)
= 66 =



Continúa la (14ª) Blanco
pide Reina
Continúa la (20ª) Blanco
Blanco
VARIANTE 3ª Negro a 4ª)
Continúa la (8ª) Blanco
Blanco
Posición despues (8ª) Blanco
Variacion (A) Negro a 8ª)
=67=


VARIANTE 4ª NEGRO a 3ª
enroca
enroca
Continúa la (9ª)
Continúa la (14ª) - BLANCO
Posición despues (16ª) BLANCO
MATE en 3=
VARIACION (A) NEGRO a (16ª)
Posición despues (14ª) BLANCO



VARIACION (B) NEGRO a 14ª)
Continúa la (19ª) BLANCO
Continúa la (23ª) BLANCO
Continúa la (28ª) BLANCO
Continúa la (32ª) BLANCO
VARIACION (C) NEGRO a 14ª)
BLANCO
69

Articulo 4º

Salida del Caballo contra el Alfil

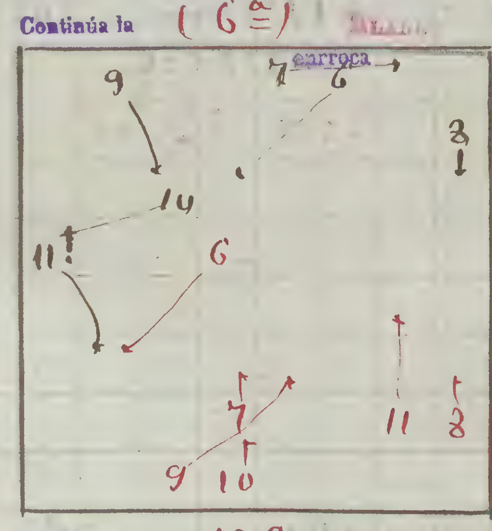
ó sea

Defensa Berlinesa

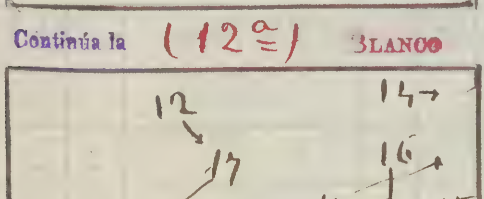
IV. JUEGO MODELO

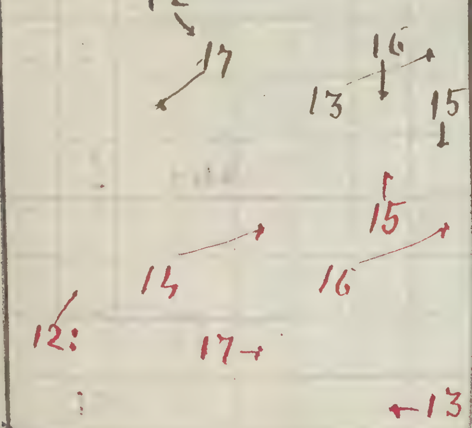


Continúa la (6ª)

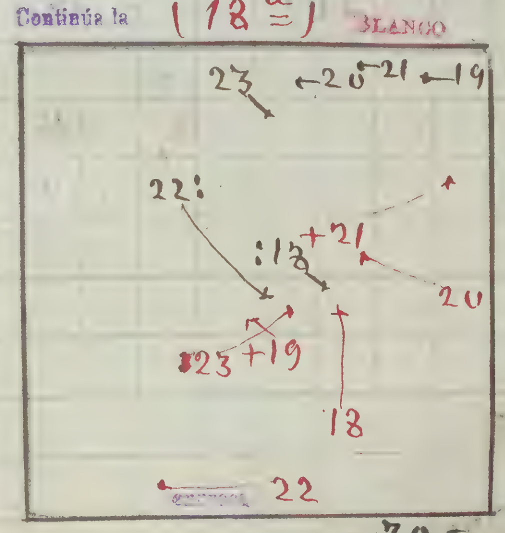


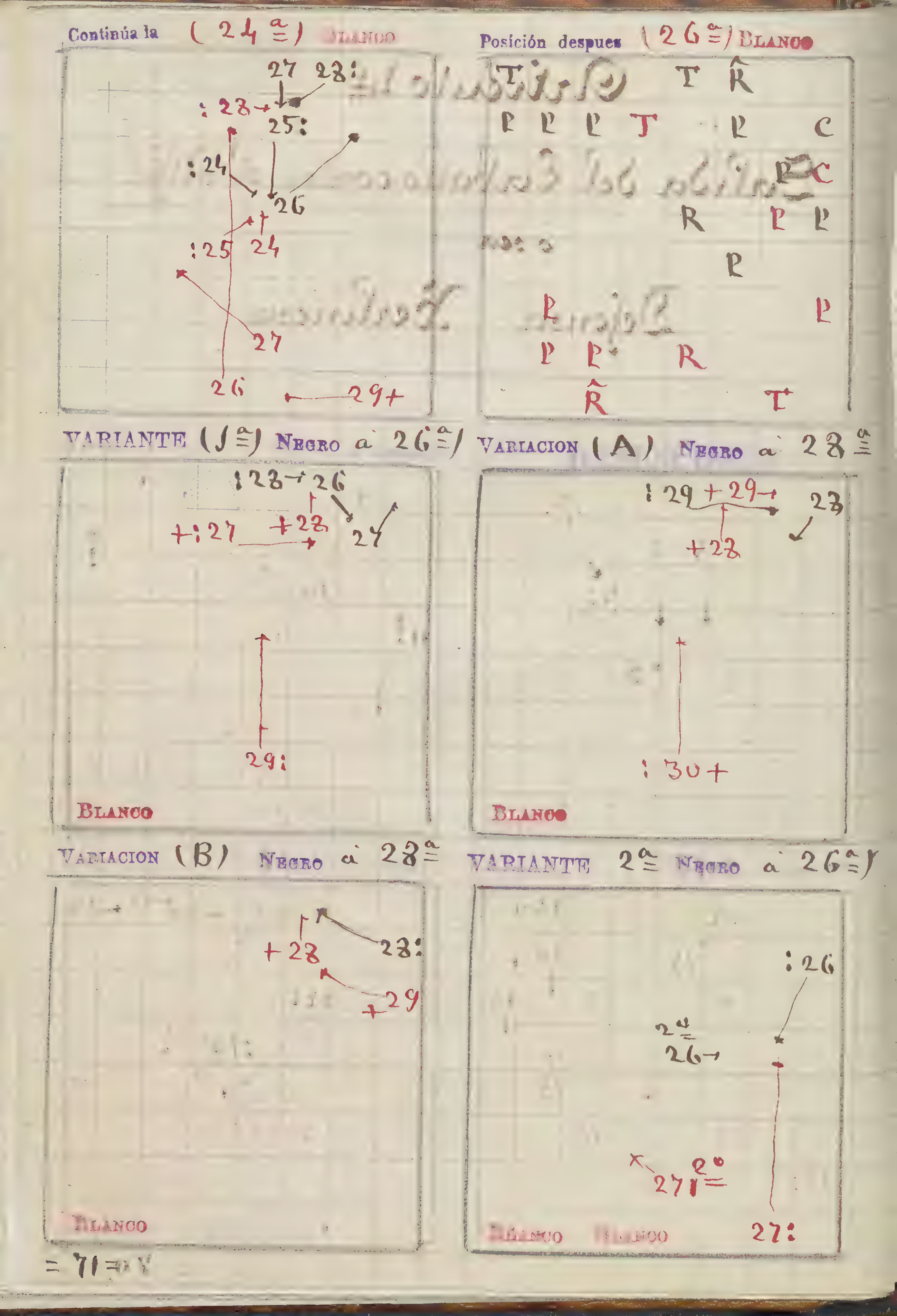
Continúa la (12ª) BLANCO

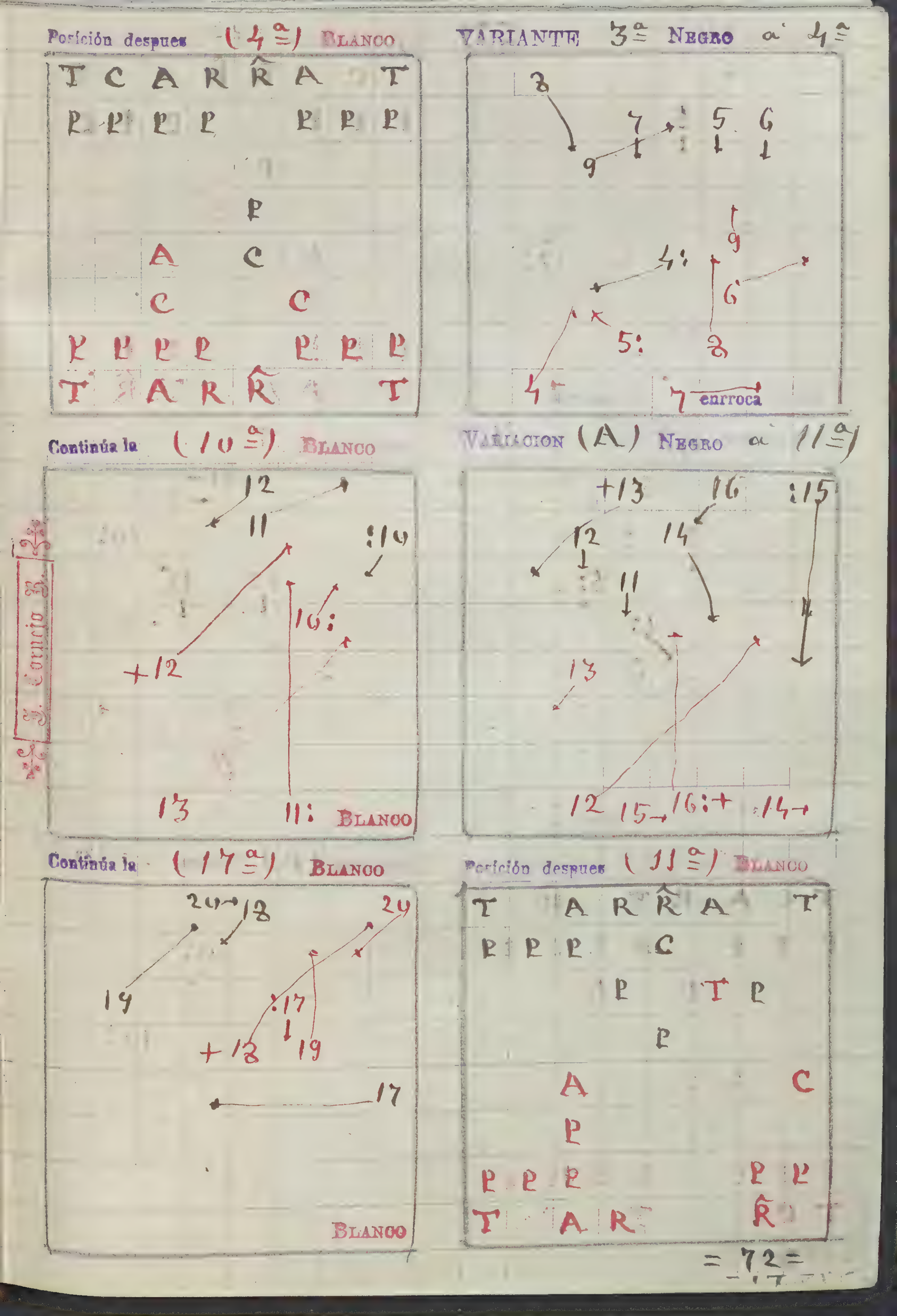




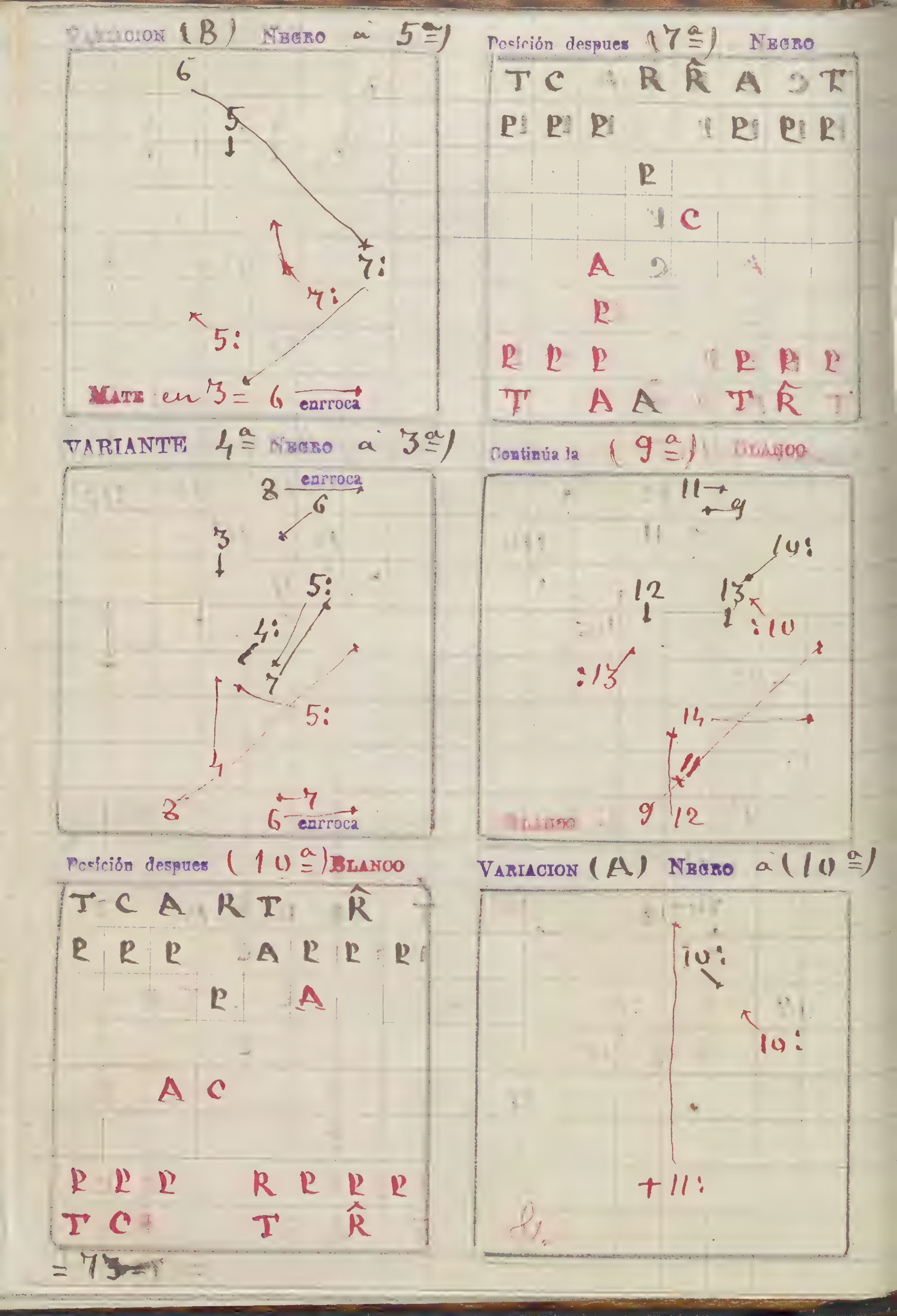
Continúa la (18ª) BLANCO



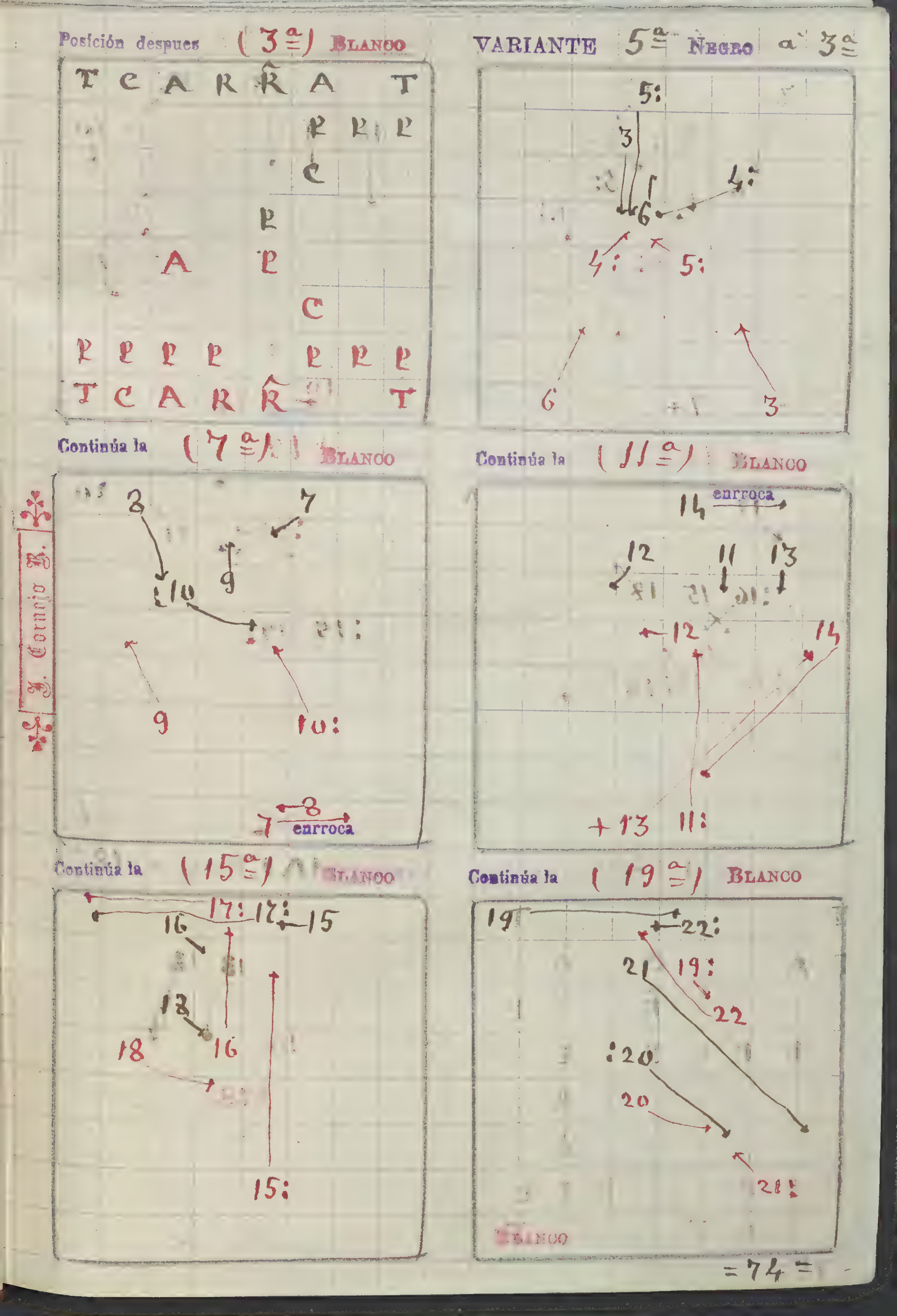

Continúa la (24ª) Blanco
Posición despues (26ª) Blanco
T T R̂
P P P T P C
P C
R P P
P
P P
P P R
R̂ T
27 28:
:28→
25:
:24
26
:25 24
27
26 29+
Variante (1ª) Negro á 26ª
:28→26
+:27 +28 27
29:
Blanco
Variacion (A) Negro á 28ª
:29 +29→ 28
+28
:30+
Blanco
Variacion (B) Negro á 28ª
+28 28:
+29
Blanco
Variante 2ª Negro á 26ª
:26
2ª
26→
27 2ª
27:
Blanco



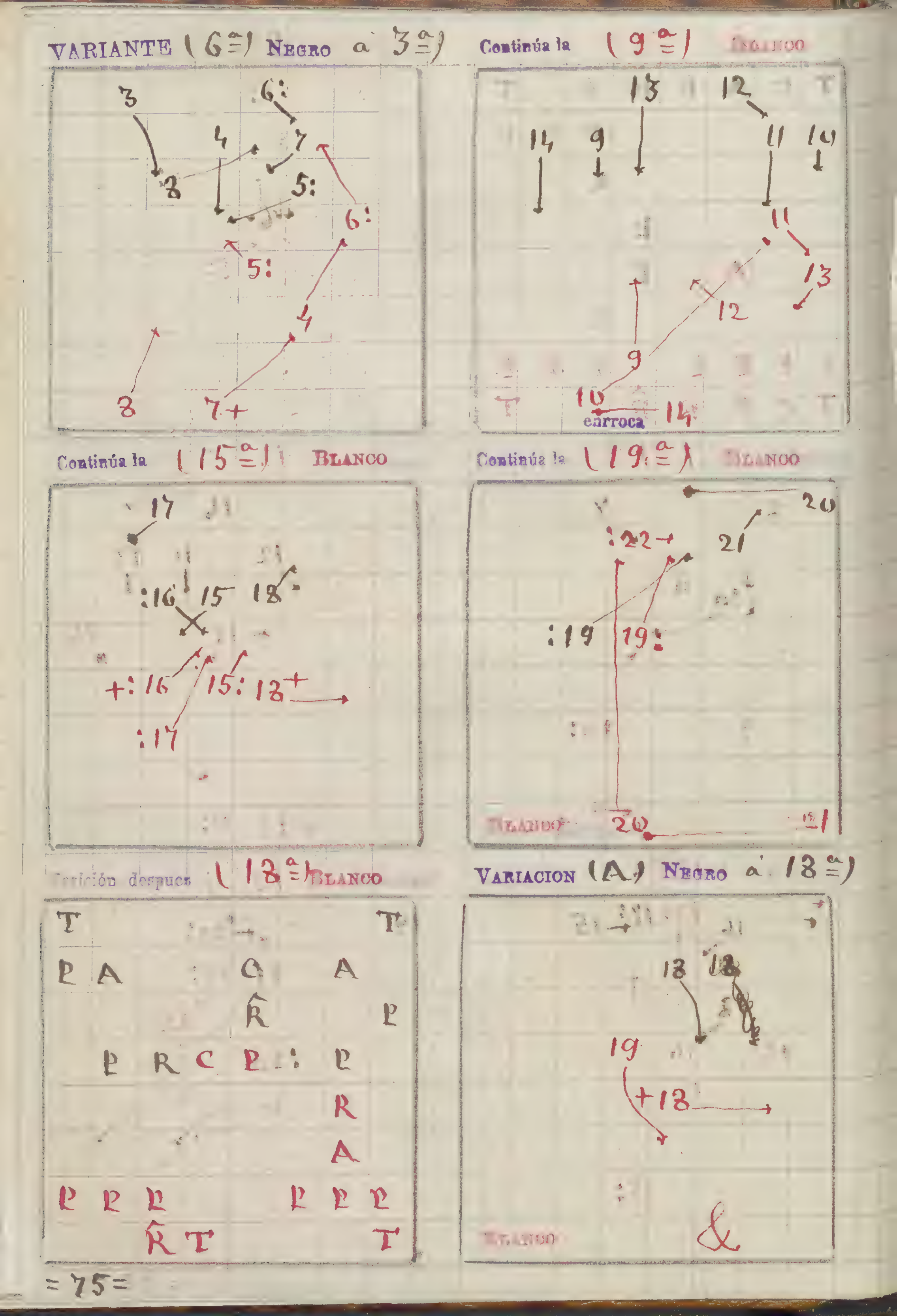
Posición despues (4ª) Blanco
T C A R R̂ A T
P P P P P P P
P
A C
C C
P P P P P P P
T A R R̂ T
Variante 3ª Negro á 4ª
enroca
Continúa la (10ª) Blanco
Blanco
Variacion (A) Negro á (11ª)
Continúa la (17ª) Blanco
Blanco
Posición despues (11ª) Blanco
T A R R̂ A T
P P P C
P T P
P
A C
P
P P P P P
T A R R̂
J. Carnicio B.

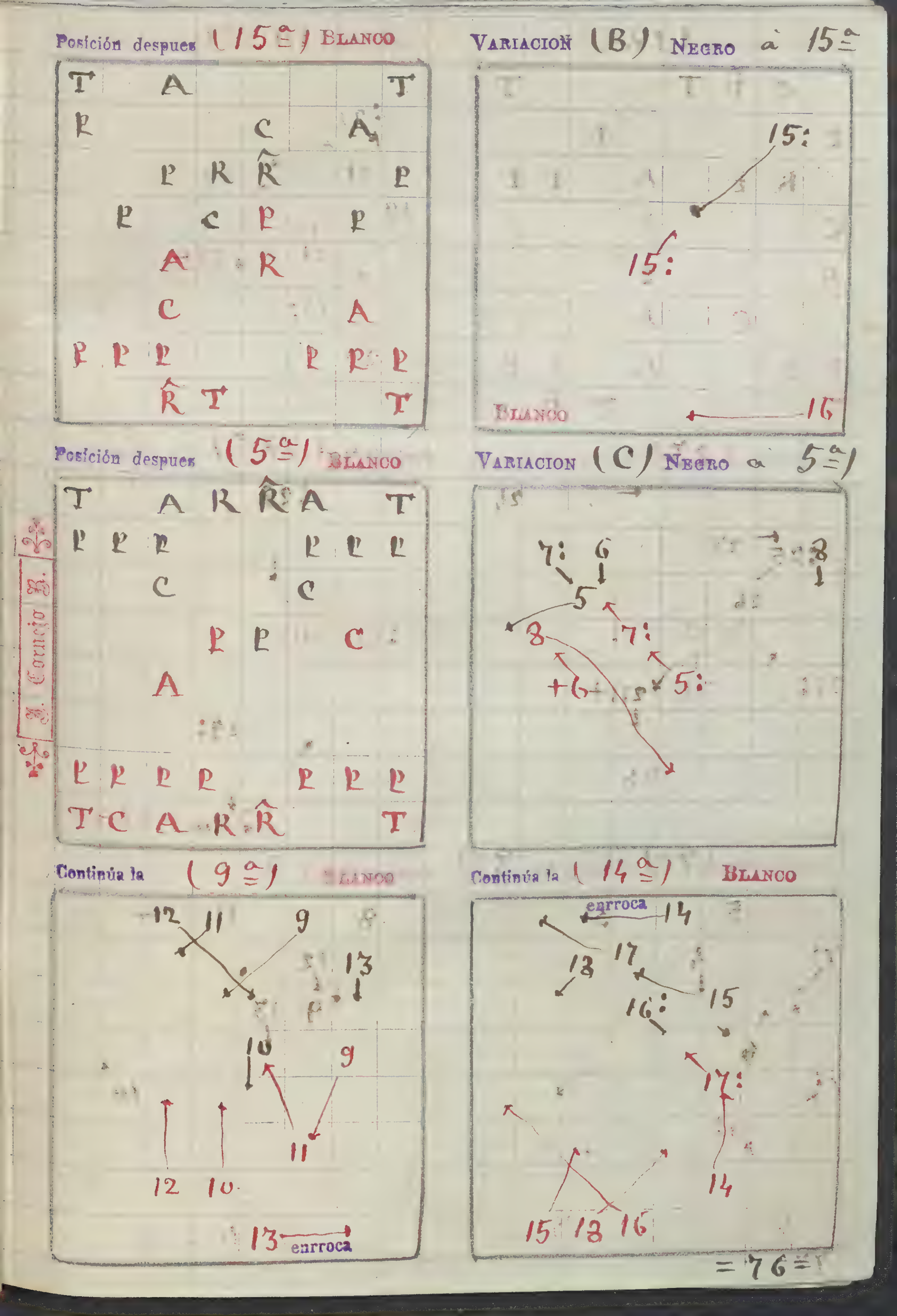


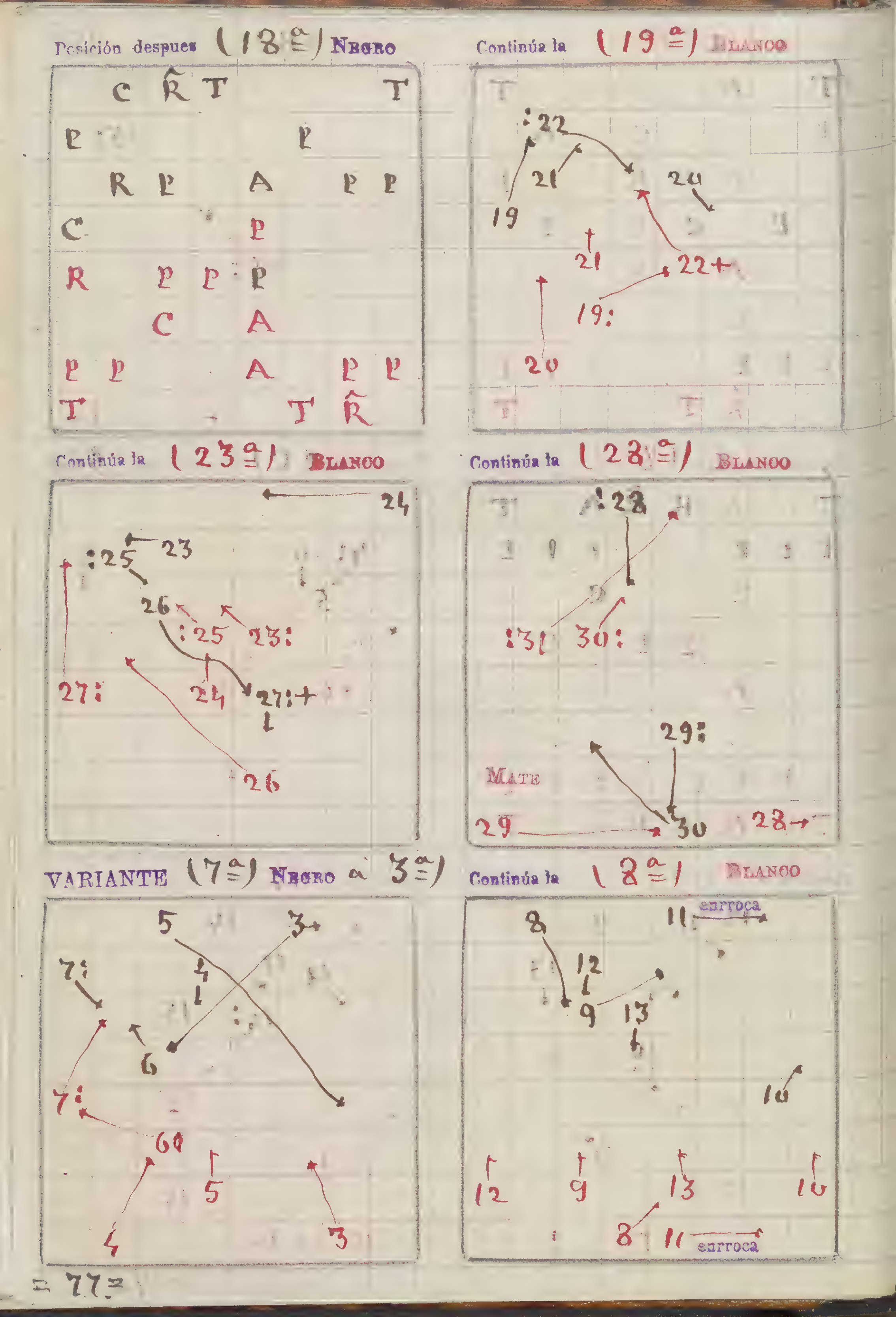
VARIACION (B) NEGRO á 5ª)
MATE en 3 = 6 enrroca
Posición despues (7ª) NEGRO
VARIANTE 4ª NEGRO á 3ª)
enrroca
enrroca
Continúa la (9ª) BLANCO
Posición despues (10ª) BLANCO
VARIACION (A) NEGRO á (10ª)



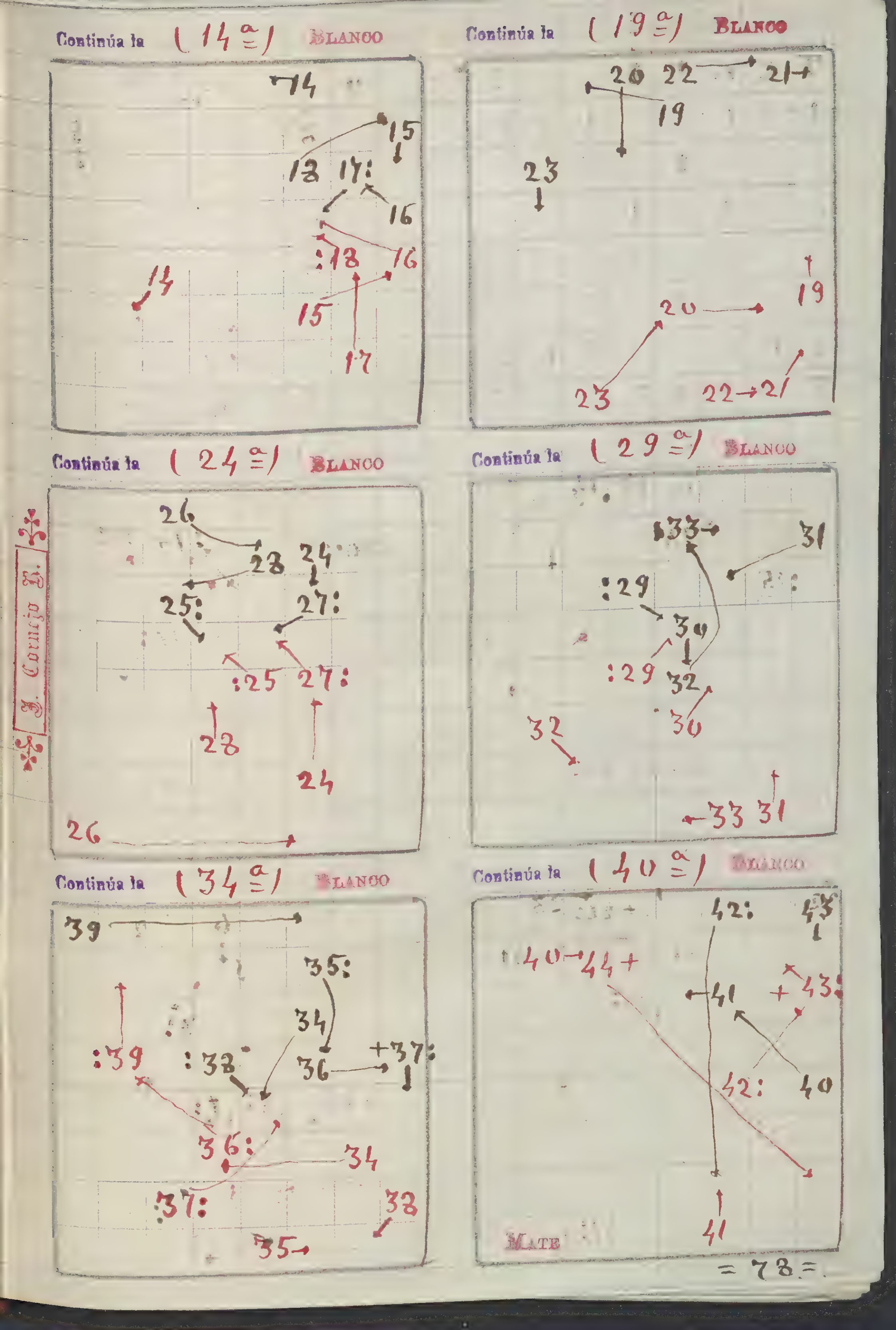
Posición despues (3ª) Blanco
VARIANTE 5ª Negro a 3ª
T C A R R̂ A T
P P P
C
P
A P
C
P P P P P P P
T C A R R̂ T
5:
3
4:
6
4:
5:
6
3
Continúa la (7ª) Blanco
2
7
9
10
9
10:
8
7
enrroca
Continúa la (11ª) Blanco
14
enrroca
12
11
13
12
14
+13
11:
Continúa la (15ª) Blanco
17:
17:
15
16
13
16
18
15:
Continúa la (19ª) Blanco
19
22:
21
19:
22
20
20
21:
Blanco


VARIANTE (6ª) NEGRO á 3ª)
Continúa la (9ª) BLANCO
enrroca
Continúa la (15ª) BLANCO
Continúa la (19ª) BLANCO
despues (18ª) BLANCO
VARIACION (A) NEGRO á 18ª)
= 75 =

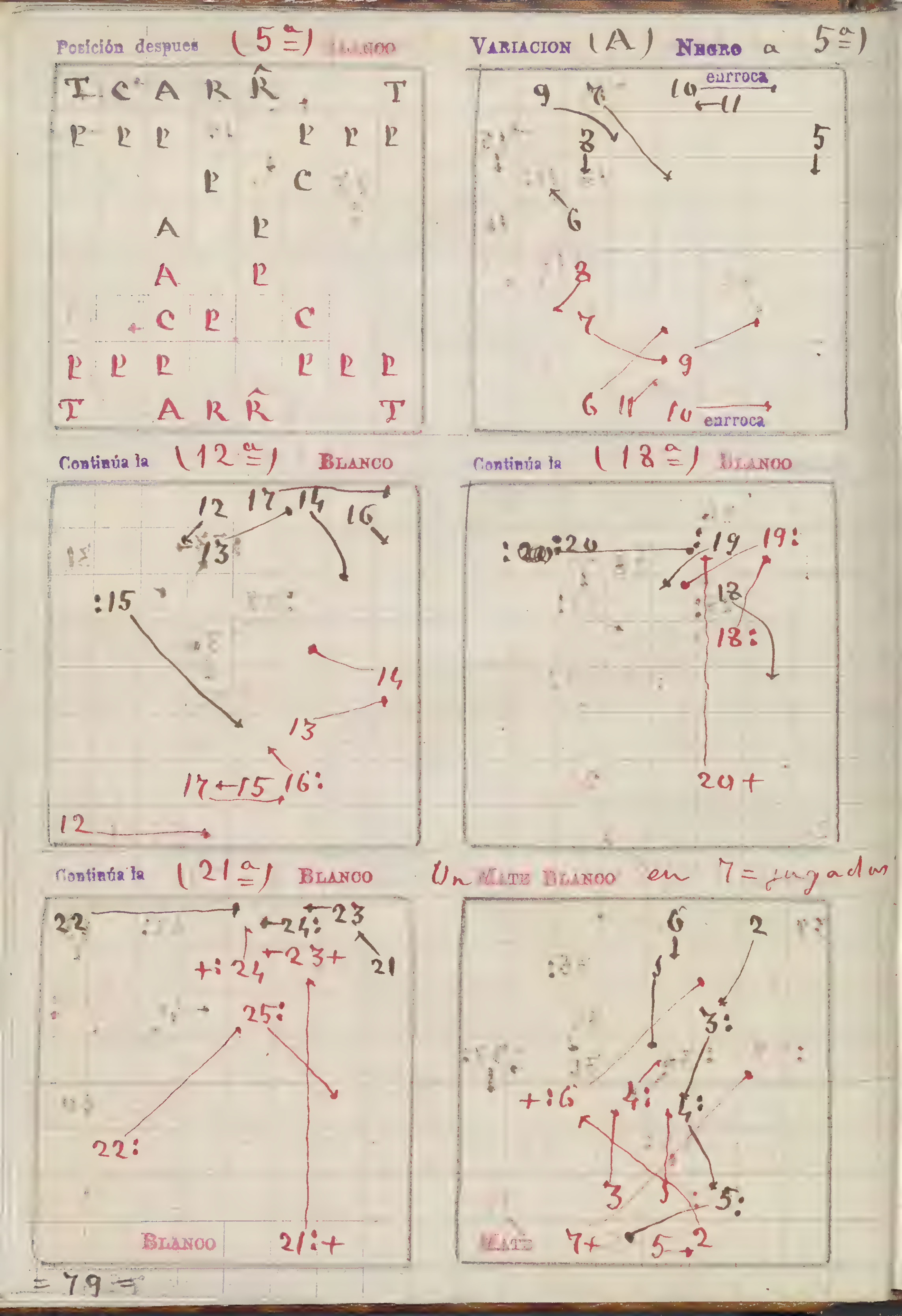

Posición despues (15ª) Blanco
Variacion (B) Negro á 15ª
Blanco
Posición despues (5ª) Blanco
Variacion (C) Negro á 5ª
J. Cornejo B.
Continúa la (9ª) Blanco
enrroca
Continúa la (14ª) Blanco
enrroca
=76ª=



Posición despues (18ª) Negro
C R T T
P P
R P A P P
C P
R P P P
C A
P P A P P
T T R
Continúa la (19ª) Blanco
:22 21 19 24 21 22+ 19: 20
Continúa la (23ª) Blanco
24 :25 23 26 :25 23: 27: 24 27:+ 26
Continúa la (28ª) Blanco
:28 :31 30: 29: Mate 29 30 28+
VARIANTE (7ª) Negro á 3ª)
5 3+ 7: 4 6 7: 6ª 5 4 3
Continúa la (8ª) Blanco
8 11 enrroca 12 9 13 10 12 9 13 10 8 11 enrroca



Continúa la (14ª) BLANCO
Continúa la (19ª) BLANCO
Continúa la (24ª) BLANCO
Continúa la (29ª) BLANCO
Continúa la (34ª) BLANCO
Continúa la (40ª) BLANCO
MATE
J. Cornejo E.

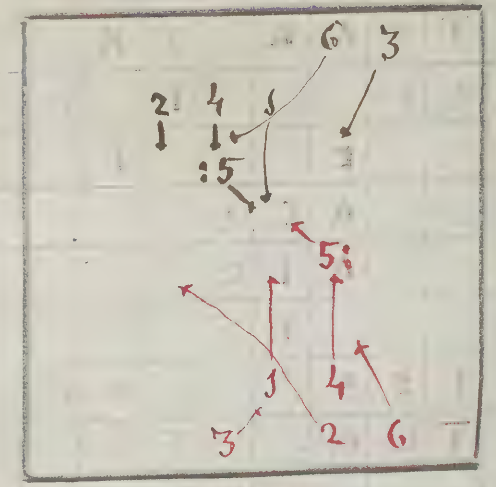

Posición despues (5ª) Blanco
Variacion (A) Negro a 5ª)
enrroca
enrroca
Continúa la (12ª) Blanco
Continúa la (18ª) Blanco
Continúa la (21ª) Blanco
Un Mate Blanco en 7 = jugadas
Blanco
Mate
= 79 =

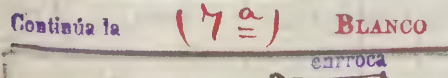
1ª **VUELTA** al

IV. **JUEGO MODELO**

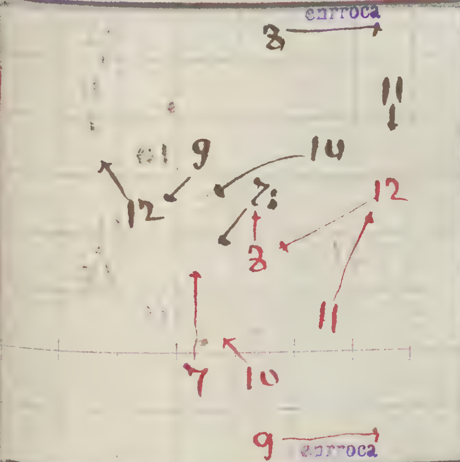
Contra ataque de los peones del Centro.

I. MODELILLO

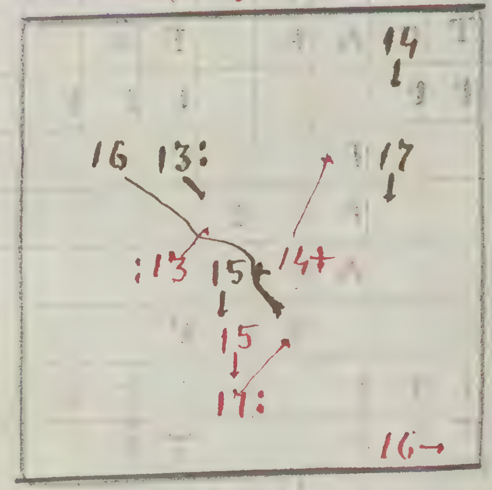




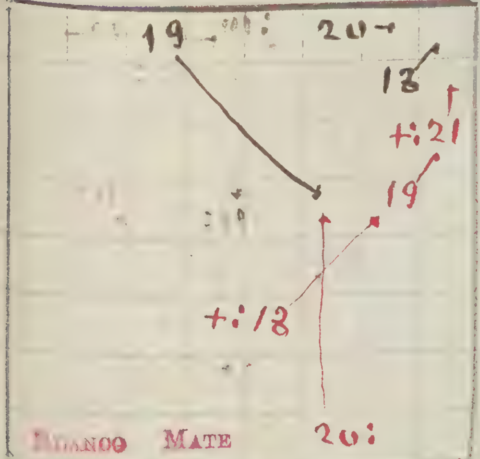
Continúa la (7ª) BLANCO



Continúa la (13ª) BLANCO

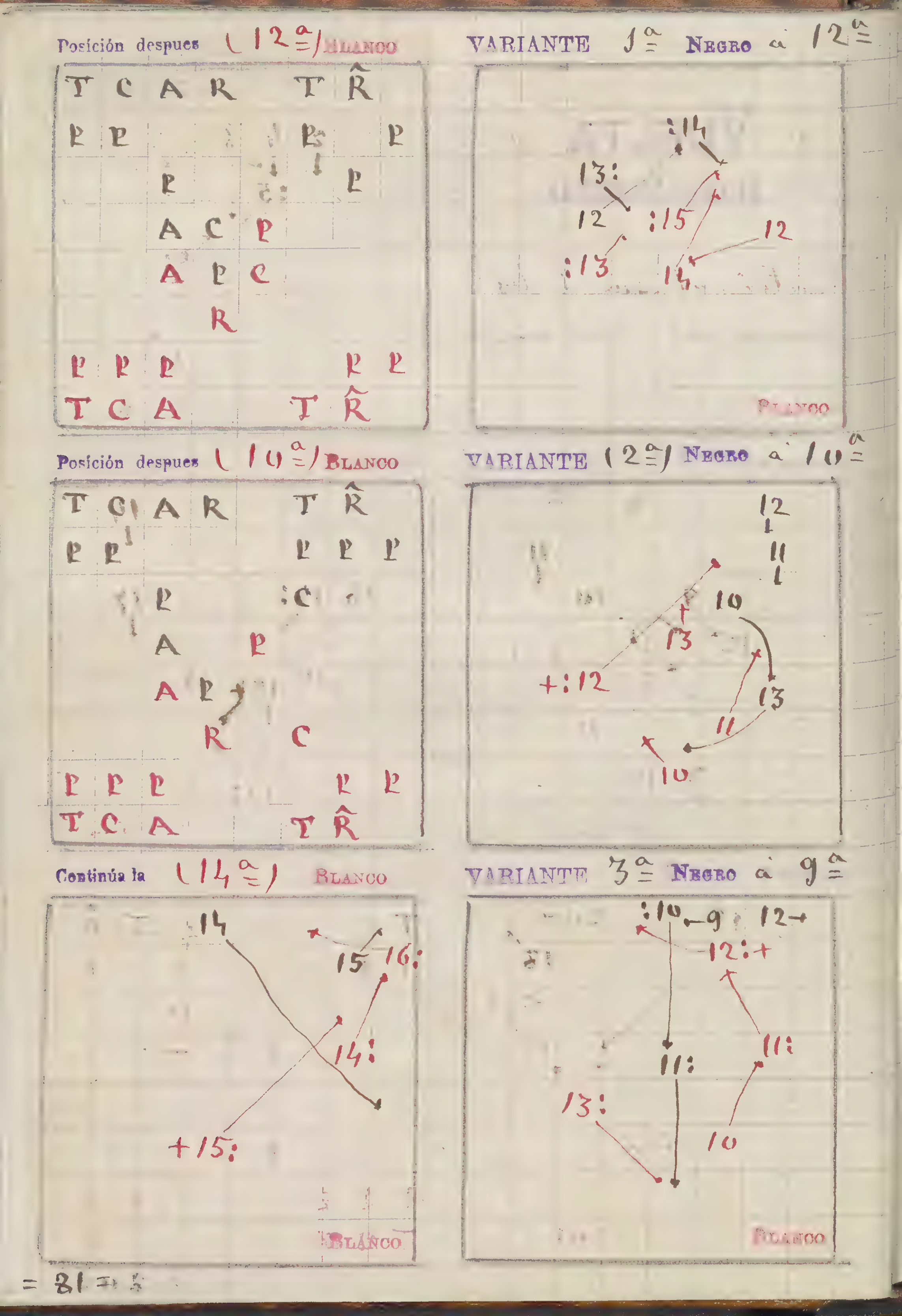


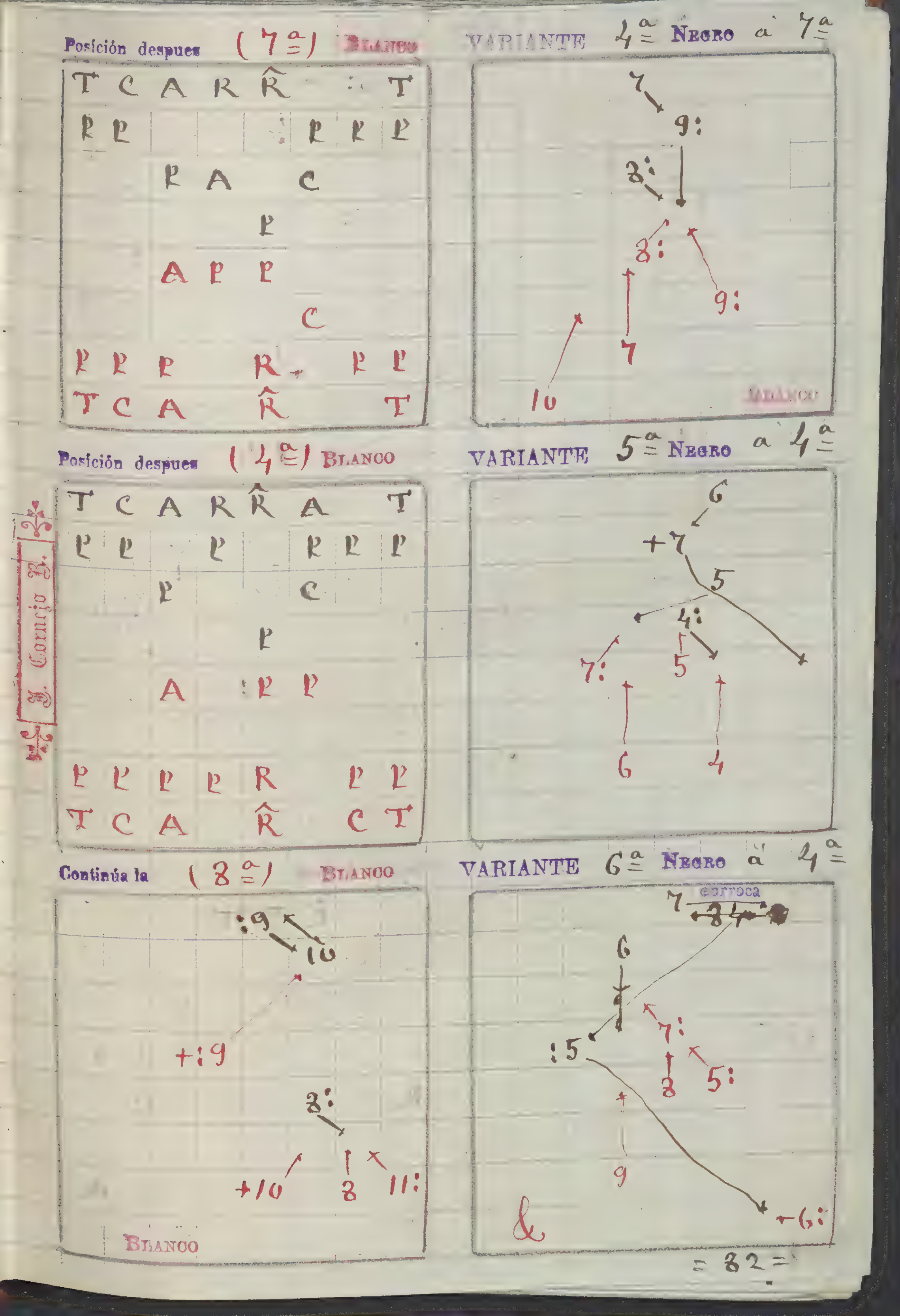
Continúa la (18ª) BLANCO

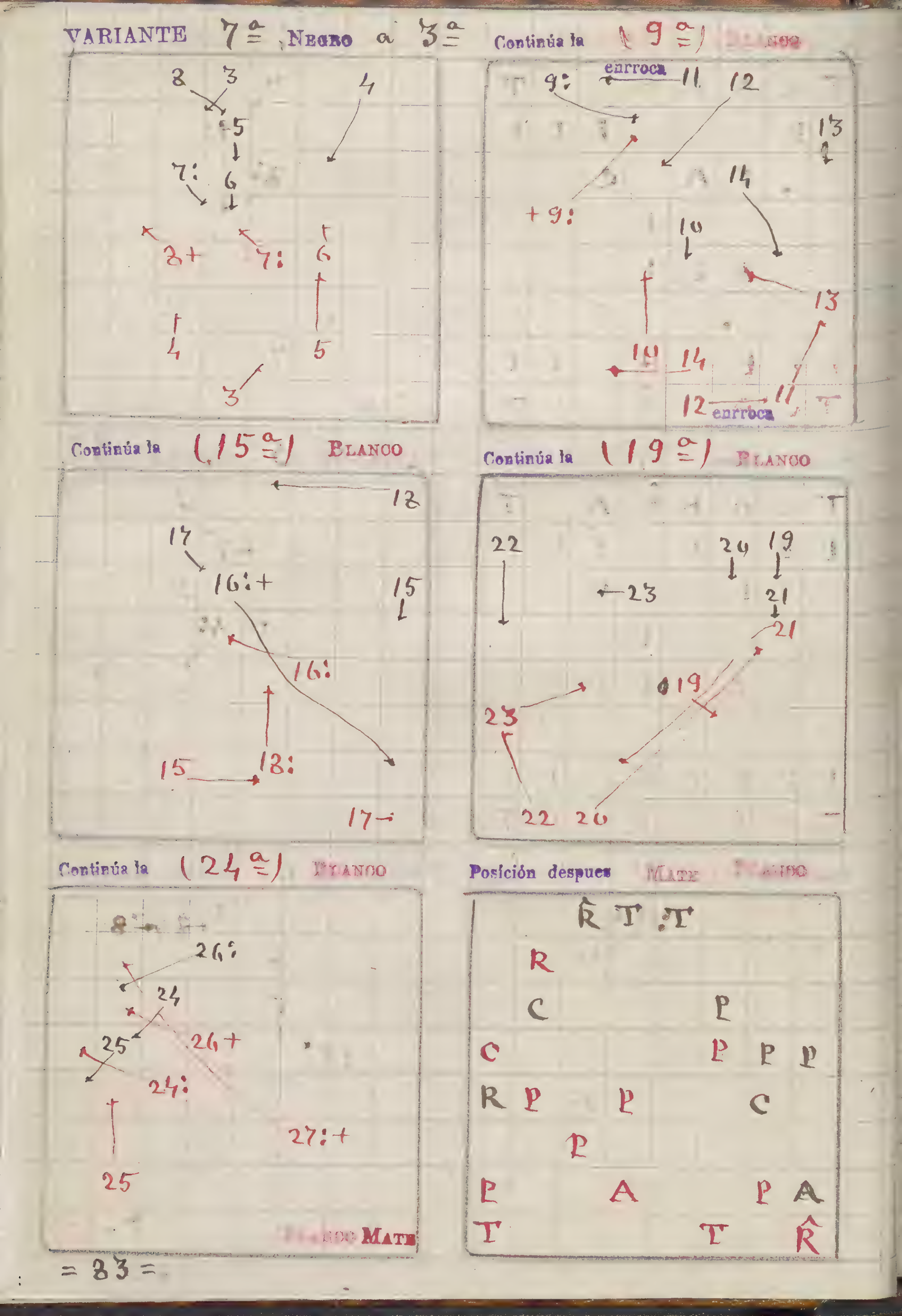


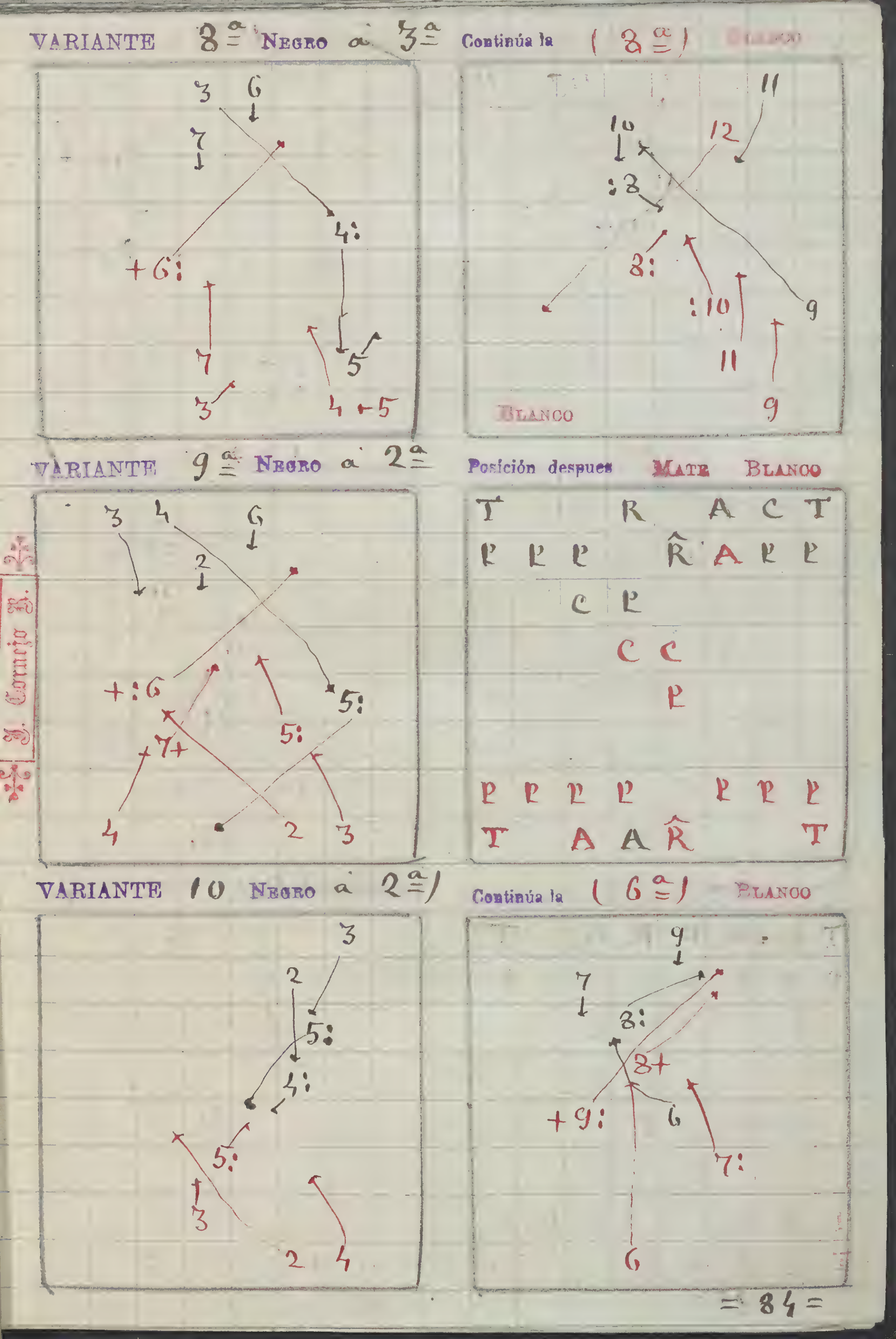
Posición despues MATE BLANCO

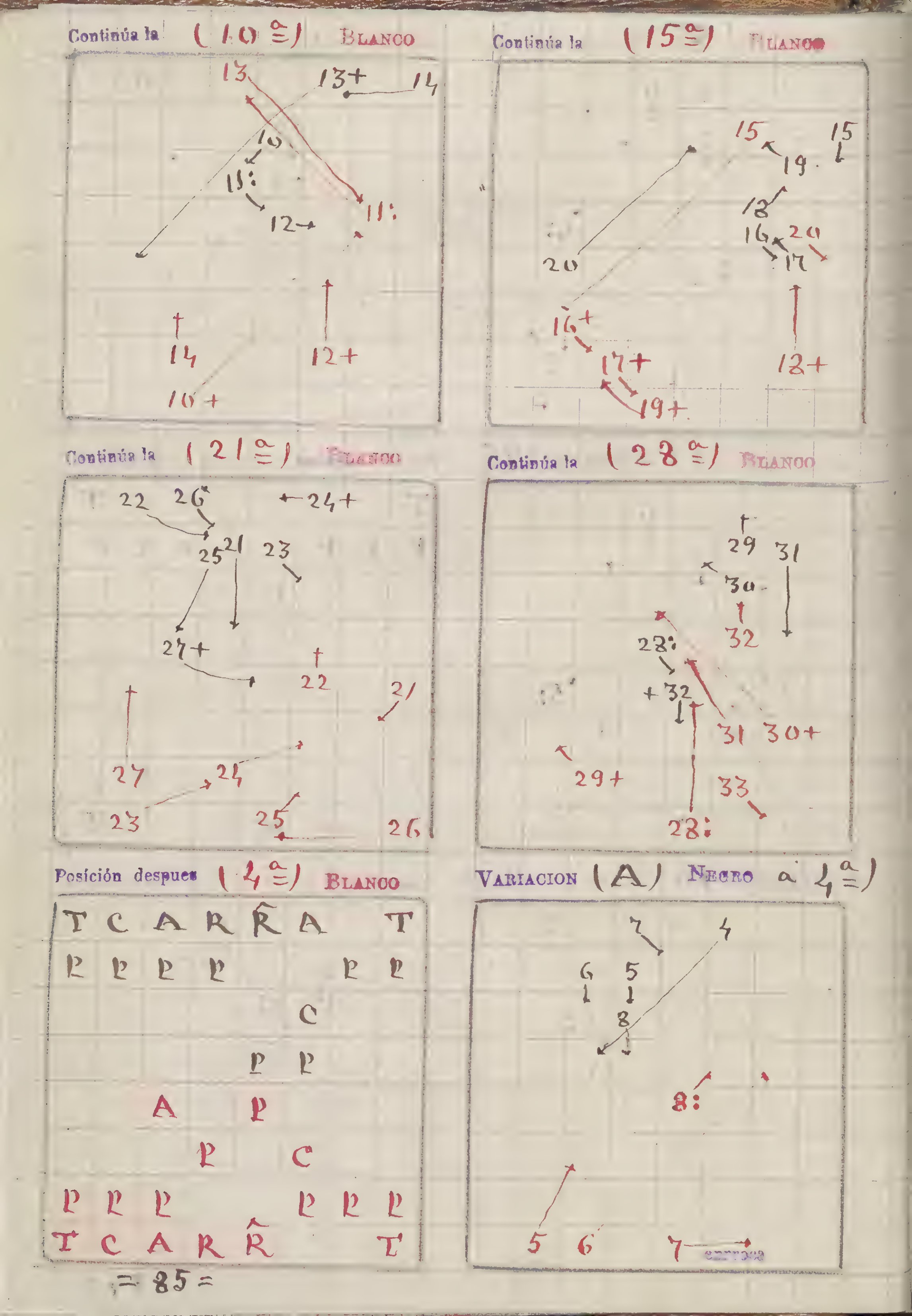
T	C		R			T	R̂
P	P				P		R
					C		
			P	P	T		
			P				
P	P	P				P	P
T	C	A					R̂


Posición despues (12ª) Blanco
VARIANTE 1ª Negro á 12ª
Blanco
Posición despues (10ª) Blanco
VARIANTE (2ª) Negro á 10ª
Continúa la (14ª) Blanco
VARIANTE 3ª Negro á 9ª
Blanco
Blanco
= 81 = 5

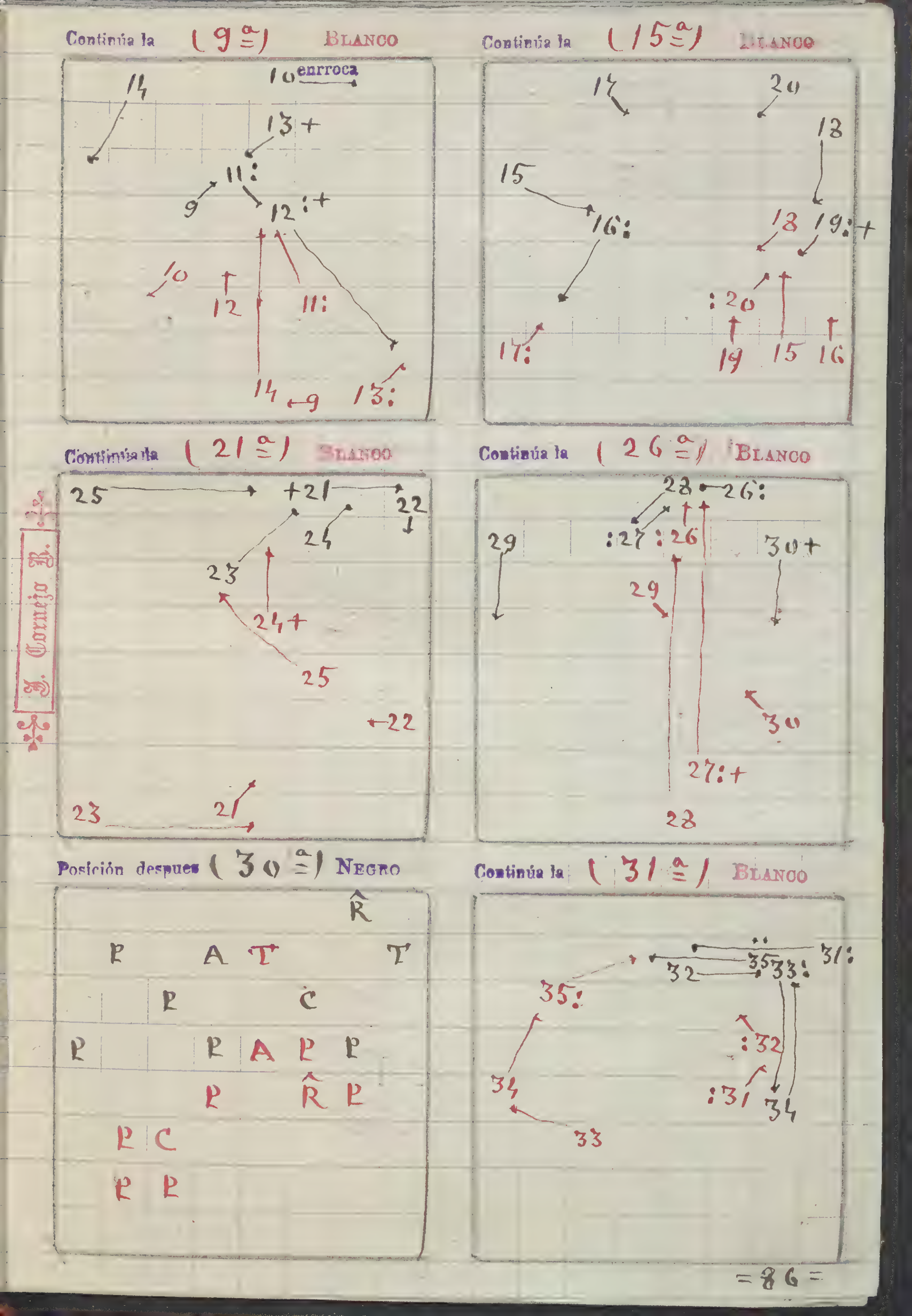

Posición despues (7ª) Blanco
VARIANTE 4ª Negro á 7ª
Blanco
Posición despues (4ª) Blanco
VARIANTE 5ª Negro á 4ª
J. Cornejo B.
Continúa la (8ª) Blanco
VARIANTE 6ª Negro á 4ª
enrroca
Blanco
= 82 =


VARIANTE 7ª Negro a 3ª
Continúa la (9ª) Blanco
enrroca
enrroca
Continúa la (15ª) Blanco
Continúa la (19ª) Blanco
Continúa la (24ª) Blanco
Blanco Mate
Posición despues Mate Blanco
= 83 =

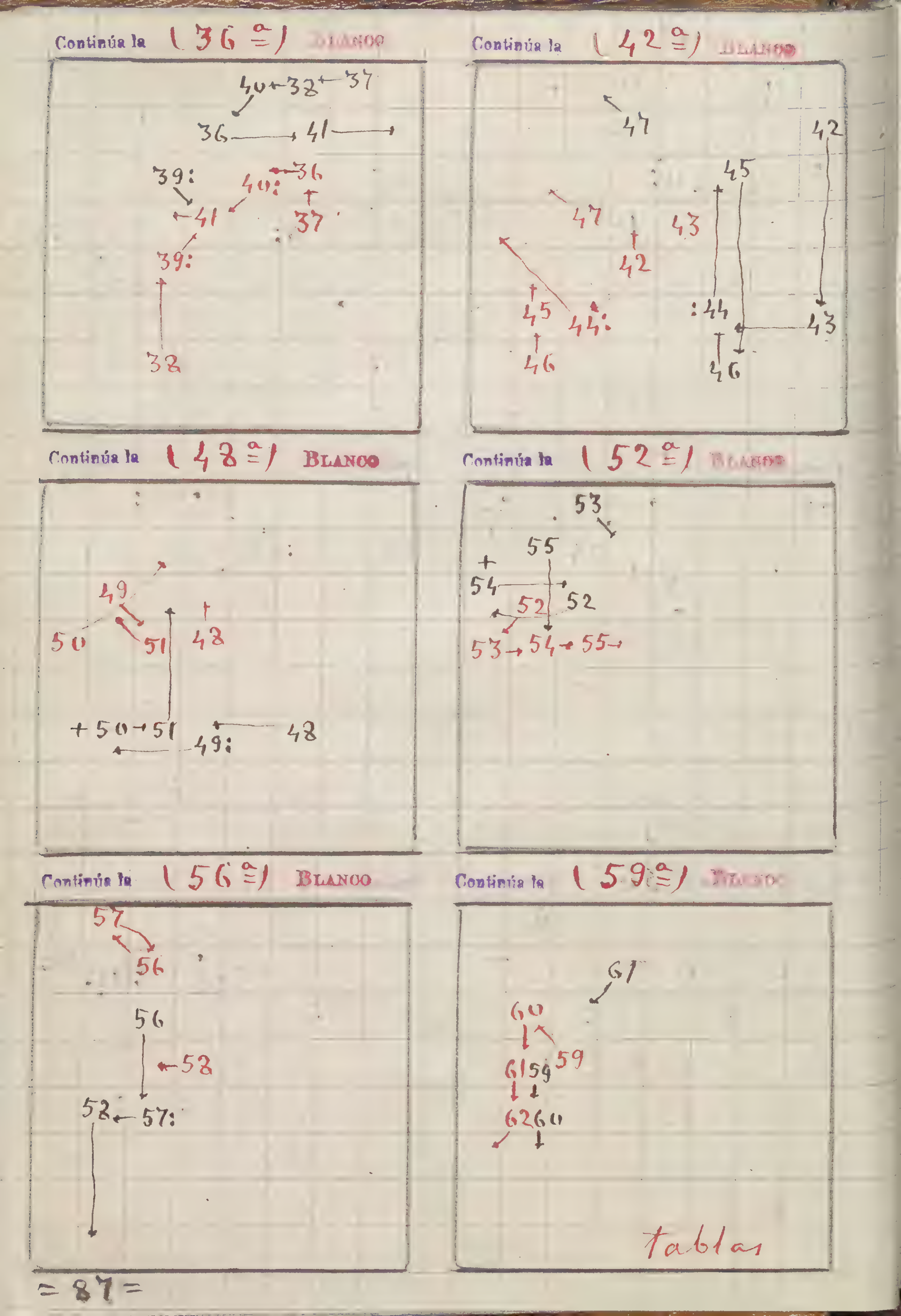

VARIANTE 8ª Negro á 3ª
Continúa la (8ª) Blanco
Blanco
VARIANTE 9ª Negro á 2ª
Posición despues Mate Blanco
T R A C T
P P P R A P P
C P
C C
P
P P P P P P P
T A A R T
VARIANTE 10 Negro á 2ª)
Continúa la (6ª) Blanco
J. Cornejo R.
= 84 =



Continúa la (10ª) Blanco
Continúa la (15ª) Blanco
Continúa la (21ª) Blanco
Continúa la (28ª) Blanco
Posición despues (4ª) Blanco
T C A R R̂ A T
P P P P P P
C
P P
A P
P C
P P P P P P
T C A R R̂ T
Variacion (A) Negro a 4ª



Continúa la (9ª) Blanco
10 enrroca
14
13+
11:
9
12:+
10
12
11:
14 ←9 13:
Continúa la (15ª) Blanco
17
20
18
15
16:
18 19:+
:20
17:
19 15 16
Continúa la (21ª) Blanco
25
+21
22
24
23
24+
25
←22
23
21
Continúa la (26ª) Blanco
28 ←26:
29
:27 :26
30+
29
30
27:+
28
Posición despues (30ª) Negro
R̂
P A T T
P C
P P A P P
P R̂ P
P C
P P
Continúa la (31ª) Blanco
31:
32 35 33:
35:
:32
34
:31 34
33
J. Cornejo B.


Continúa la (36ª) Blanco
Continúa la (42ª) Blanco
Continúa la (48ª) Blanco
Continúa la (52ª) Blanco
Continúa la (56ª) Blanco
Continúa la (59ª) Blanco
tablas

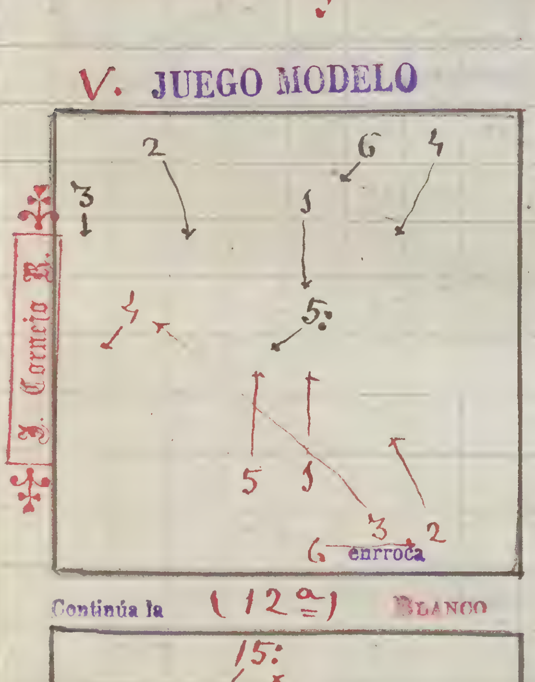
Capitulo 2º

Partidas regulares de los Caballos

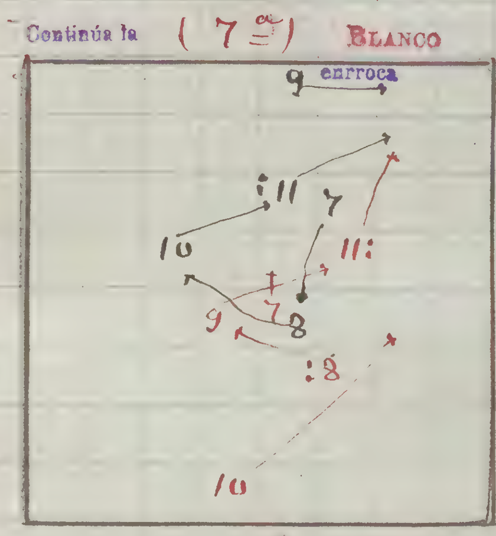
Articulo 1º

Partida española de Rouy Lopez.

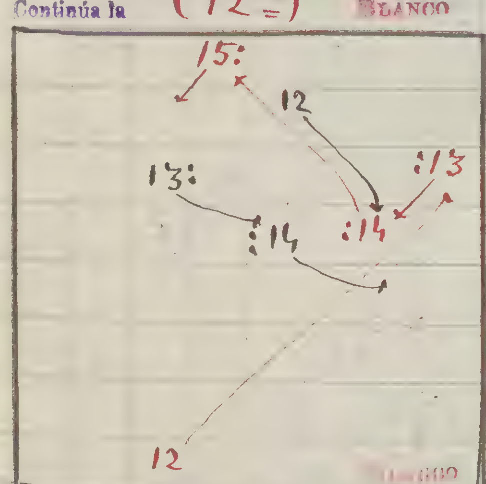
V. **JUEGO MODELO**



Continúa la (7ª) Blanco

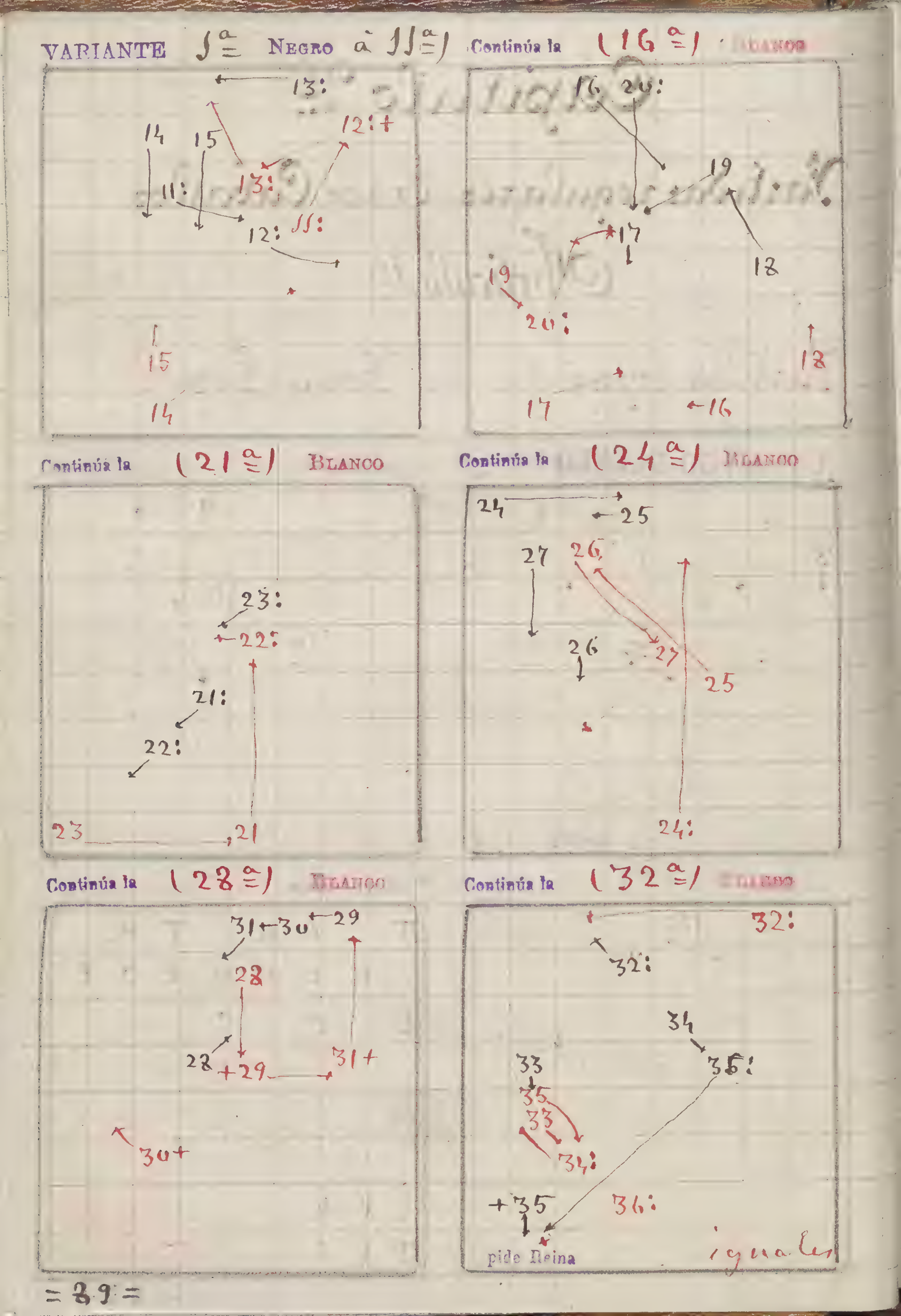


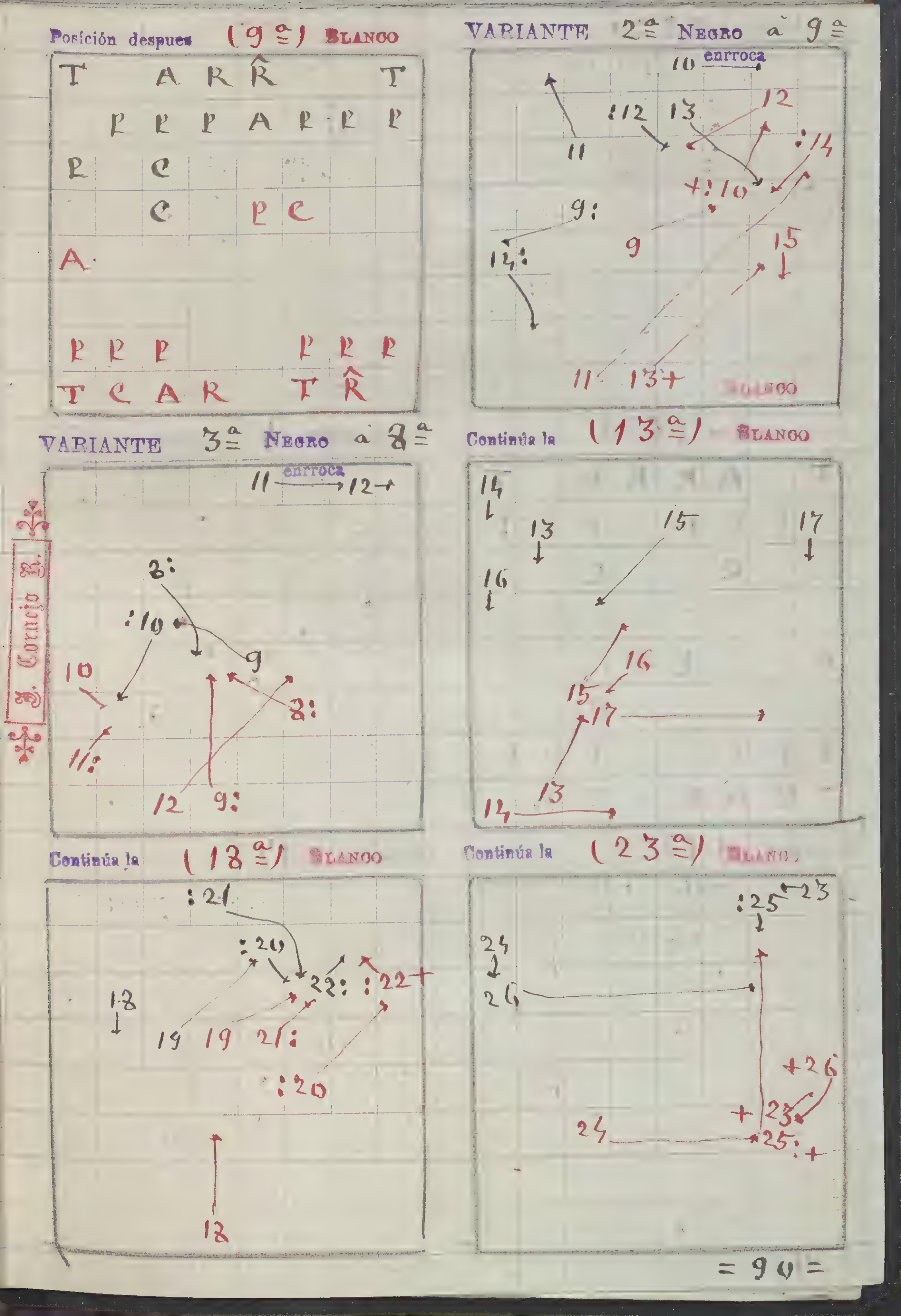
Continúa la (12ª) Blanco



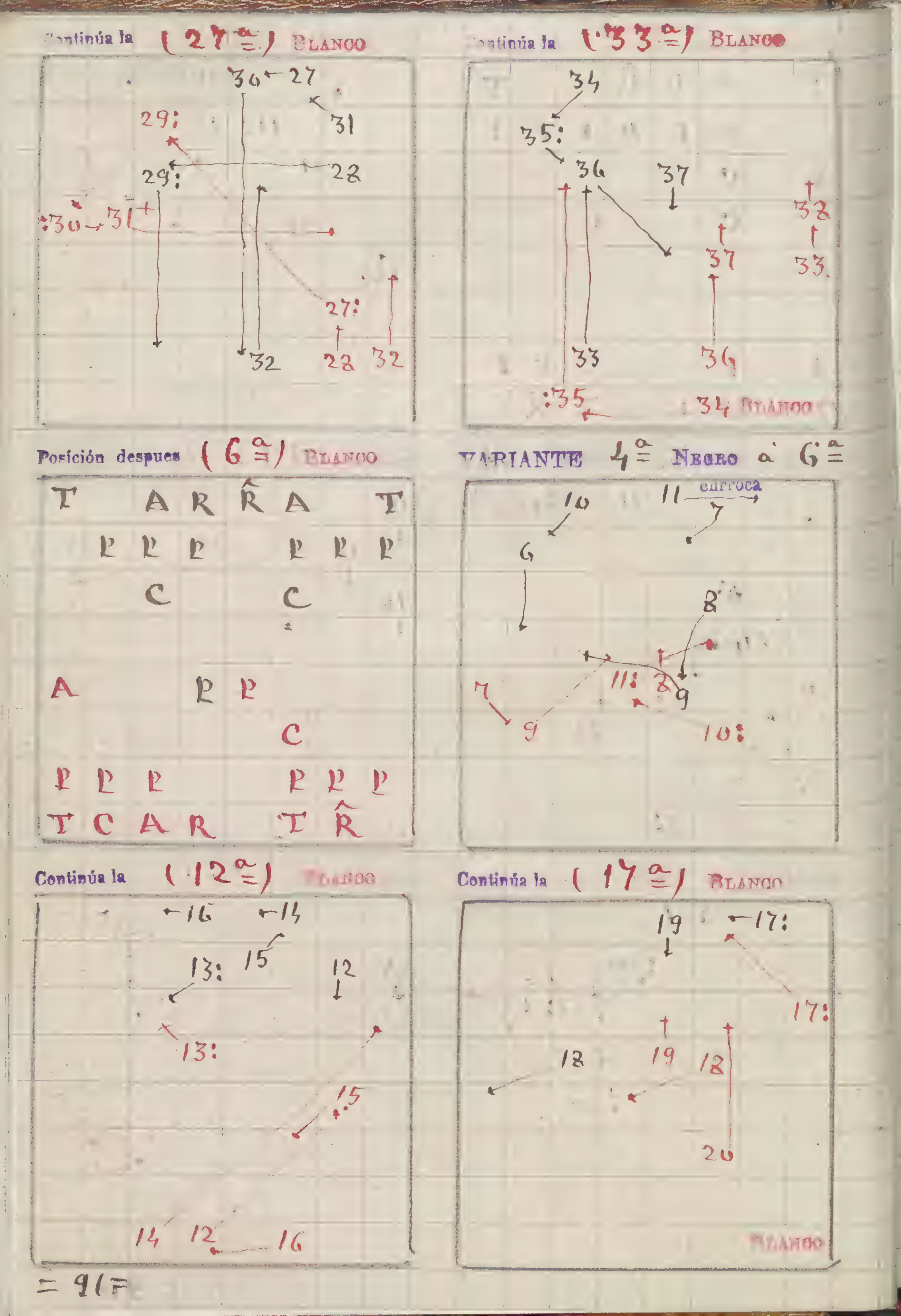
Posición despues (15ª) Blanco

T		A	R		T	R̂	
	P	P	P	A	P	C	P
P		C		C			
				P			
A						R	
P	P	P			P	P	P
T	C	A			T	R̂	

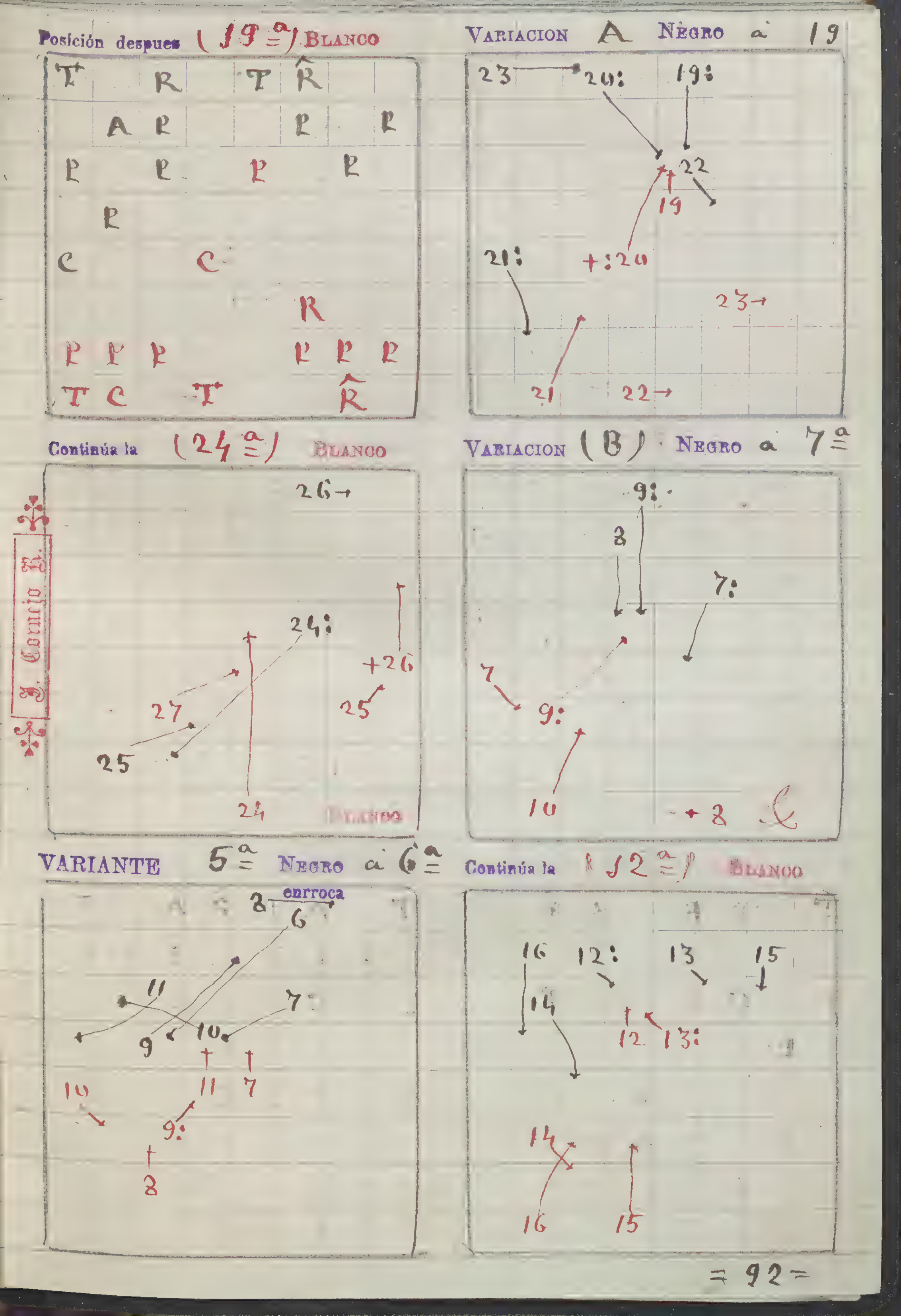

VARIANTE 1ª Negro à 11ª
Continúa la (16ª) Blanco
Continúa la (21ª) Blanco
Continúa la (24ª) Blanco
Continúa la (28ª) Blanco
Continúa la (32ª) Blanco
pide Reina
iguales

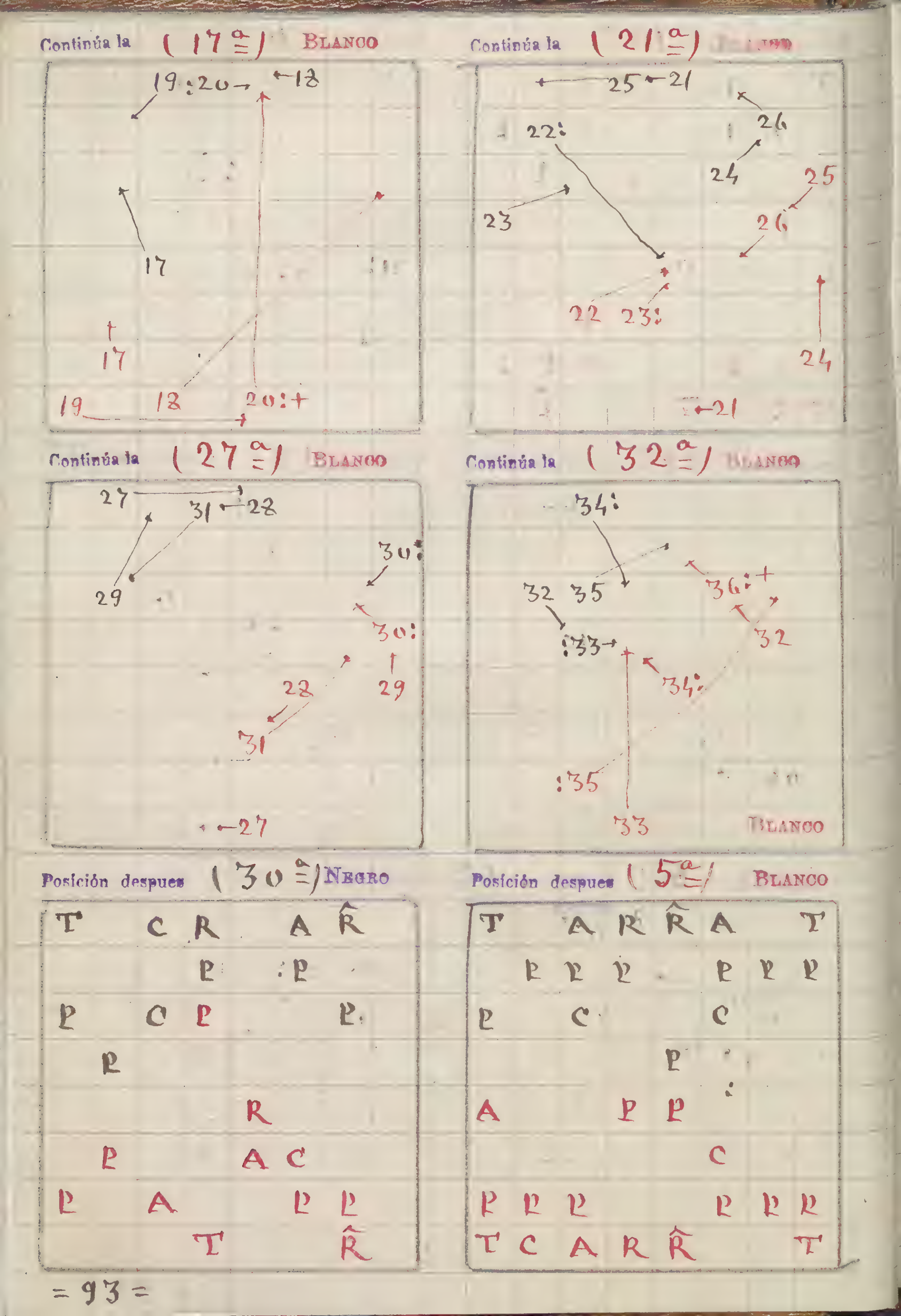


Posición despues (9ª) Blanco
VARIANTE 2ª Negro a 9ª
enrroca
VARIANTE 3ª Negro a 8ª
enrroca
Continúa la (13ª) Blanco
Continúa la (18ª) Blanco
Continúa la (23ª) Blanco
J. Cornejo B.

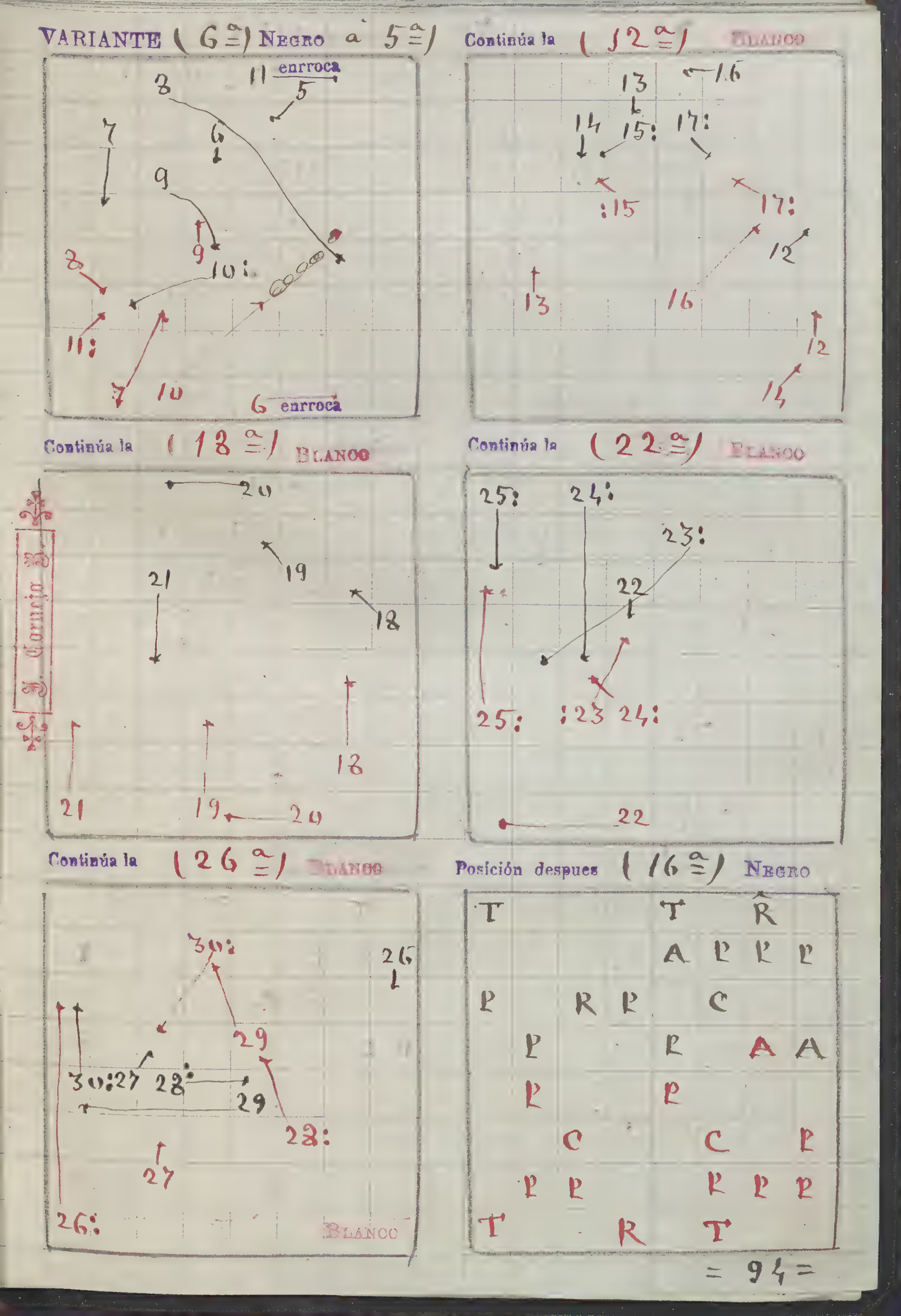


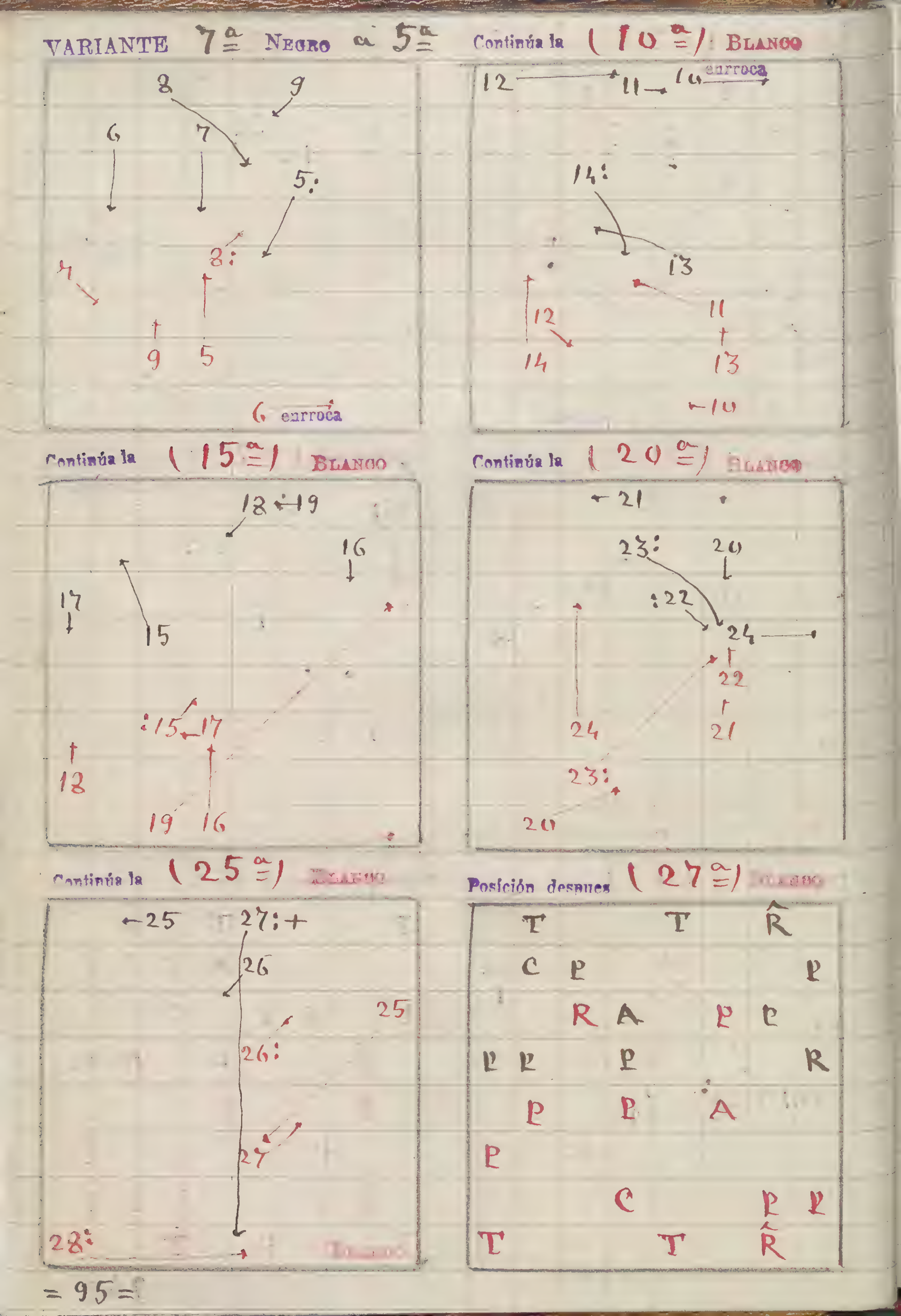
Continúa la (27ª) Blanco
Continúa la (33ª) Blanco
34 Blanco
Posición despues (6ª) Blanco
Variante 4ª Negro á 6ª
enroca
Continúa la (12ª) Blanco
Continúa la (17ª) Blanco
Blanco
= 91F

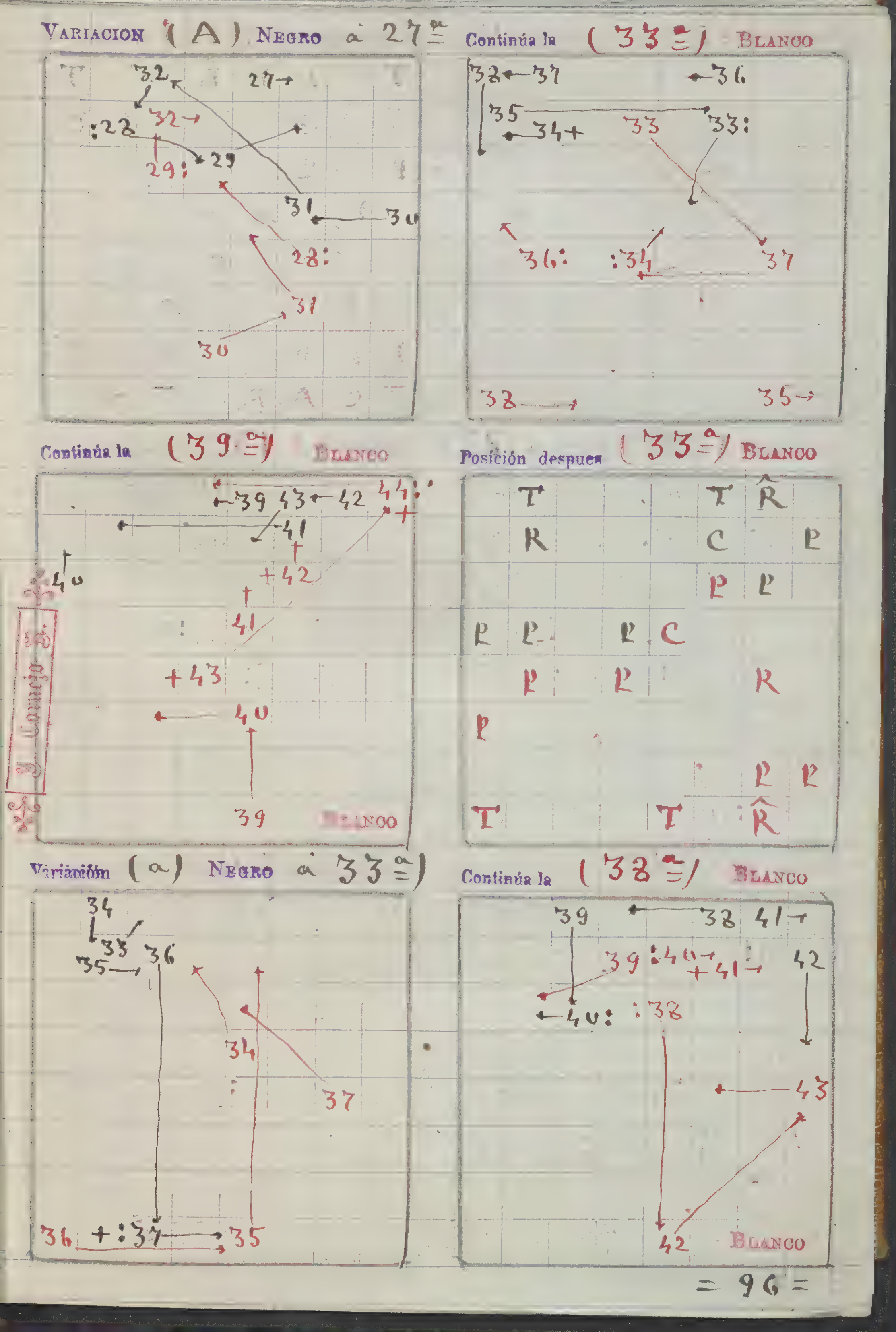

Posición despues (19ª) Blanco
Variacion A Negro á 19
Continúa la (24ª) Blanco
Variacion (B) Negro á 7ª
Variante 5ª Negro á 6ª
enrroca
Continúa la (12ª) Blanco
J. Cornejo R.
= 92 =



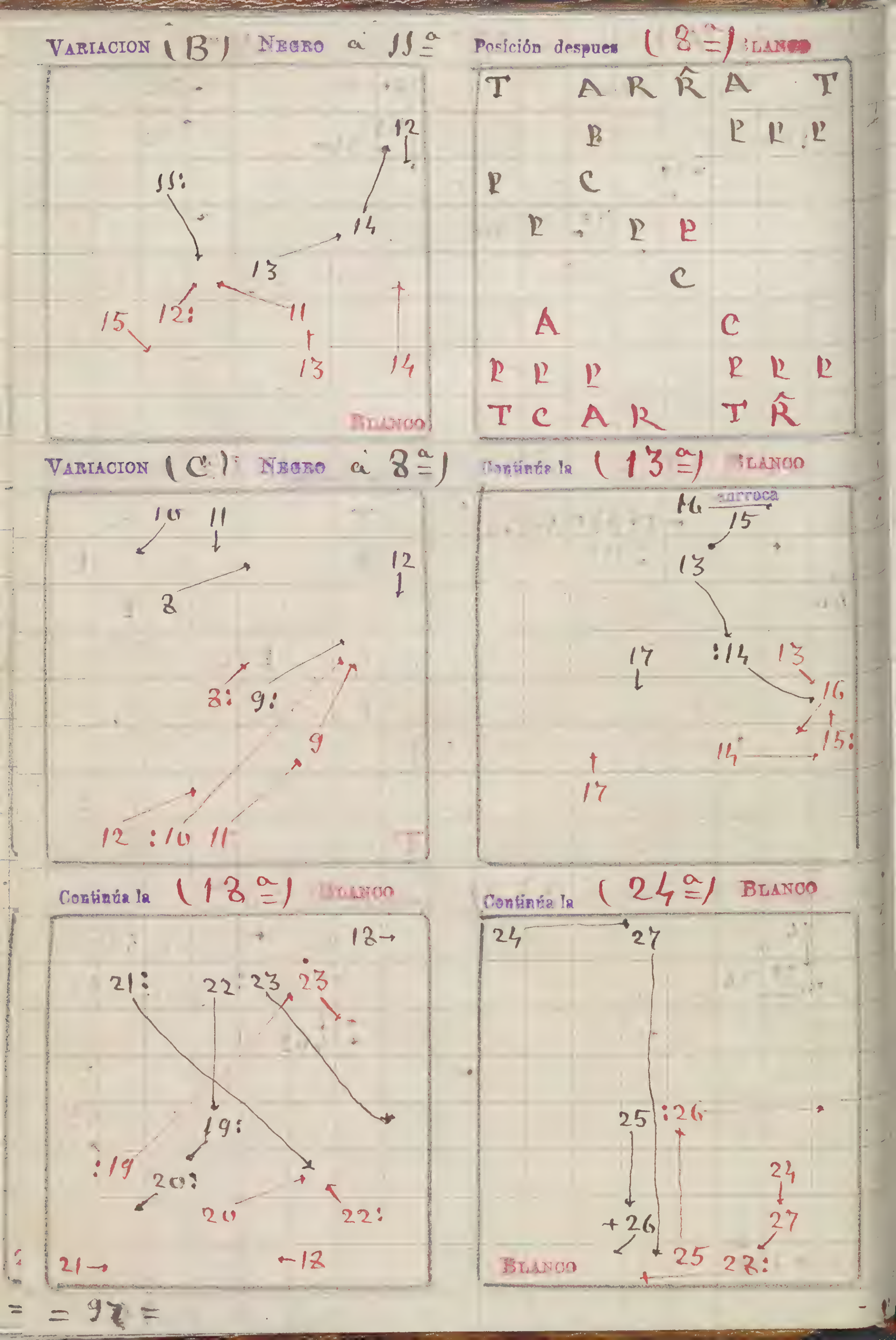
Continúa la (17ª) Blanco
Continúa la (21ª) Blanco
Continúa la (27ª) Blanco
Continúa la (32ª) Blanco
Posición despues (30ª) Negro
Posición despues (5ª) Blanco

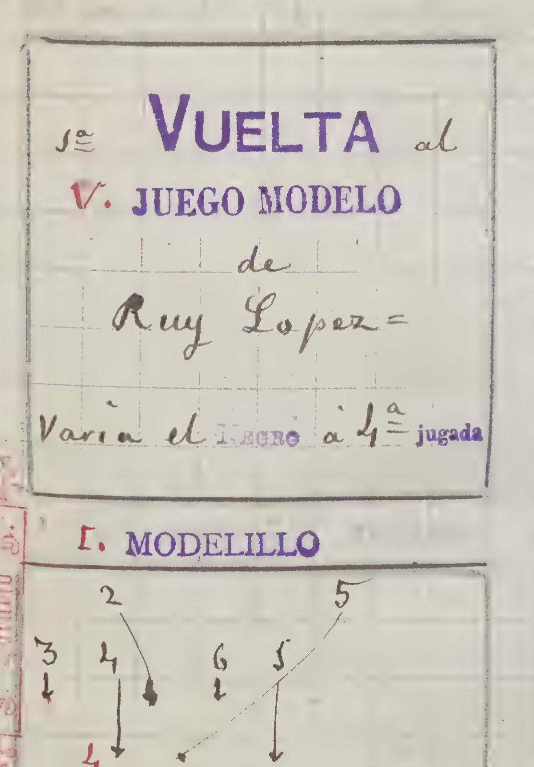

VARIANTE (6ª) NEGRO á 5ª)
11 enrroca 5
6 enrroca
Continúa la (12ª) BLANCO
Continúa la (18ª) BLANCO
Continúa la (22ª) BLANCO
Continúa la (26ª) BLANCO
BLANCO
Posición despues (16ª) NEGRO
= 94 =


VARIANTE 7ª Negro a 5ª
6 enrroca
Continúa la (10ª) Blanco
10 enrroca
Continúa la (15ª) Blanco
Continúa la (20ª) Blanco
Continúa la (25ª) Blanco
Posición despues (27ª) Blanco
= 95 =


VARIACION (A) NEGRO á 27ª
Continúa la (33ª) BLANCO
Continúa la (39ª) BLANCO
BLANCO
Posición despues (33ª) BLANCO
Variación (α) NEGRO á 33ª)
Continúa la (38ª) BLANCO
BLANCO
= 96 =

VARIACION (B) NEGRO á 11ª — Posición después (8ª) BLANCO





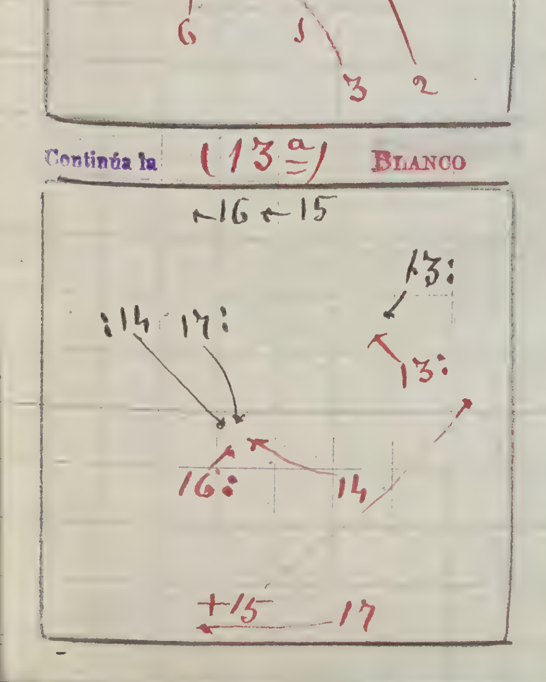
Posición después (4ª) Negro

T A R R̂ A C T
P P P P P P
P C
P
A P
C
P P P P P P P
T C A R R̂ T

Continúa la (7ª) Blanco

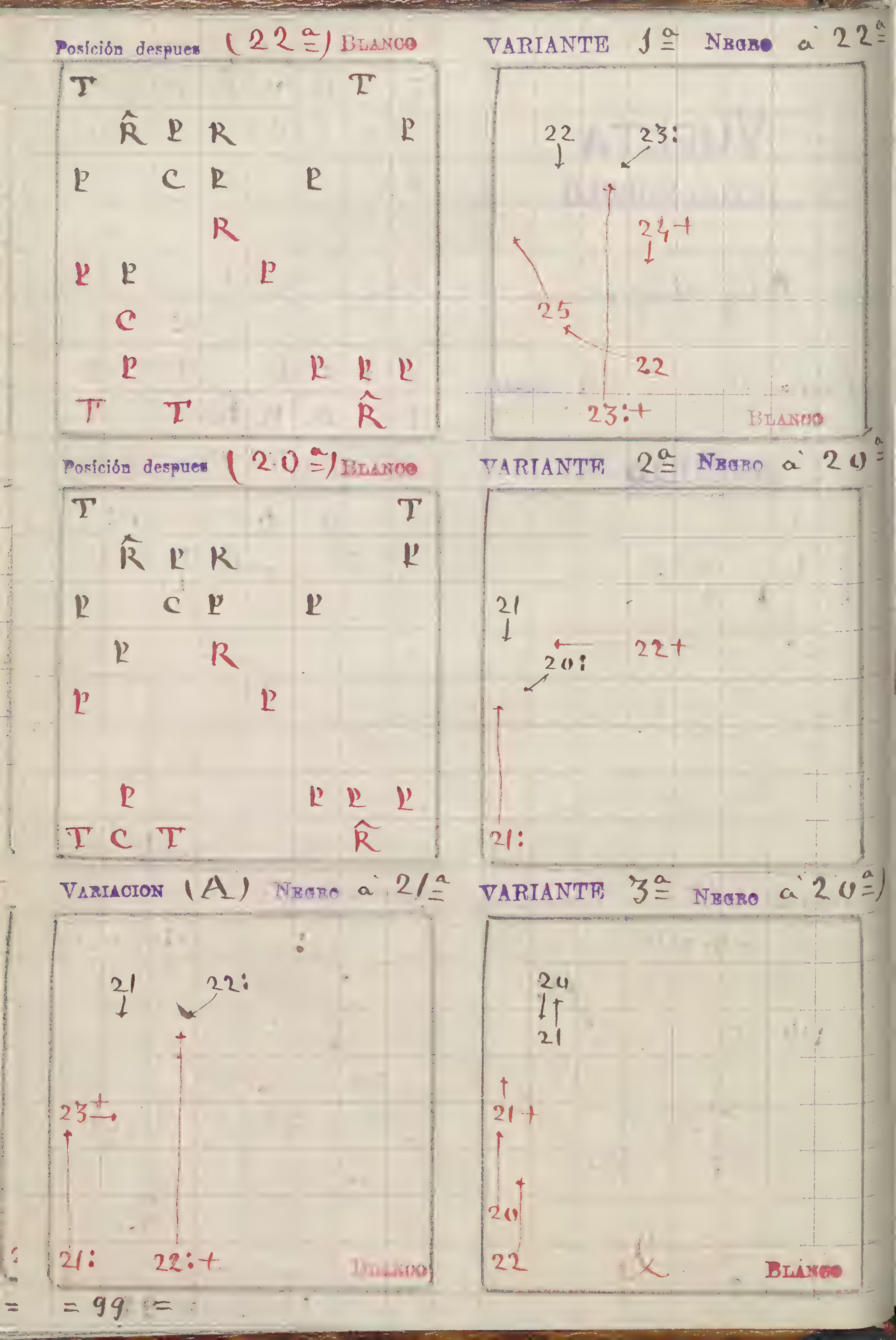
9 3 11: 12 10 7 11: 8: 9 7 10 12 enrroca

Continúa la (13ª) Blanco



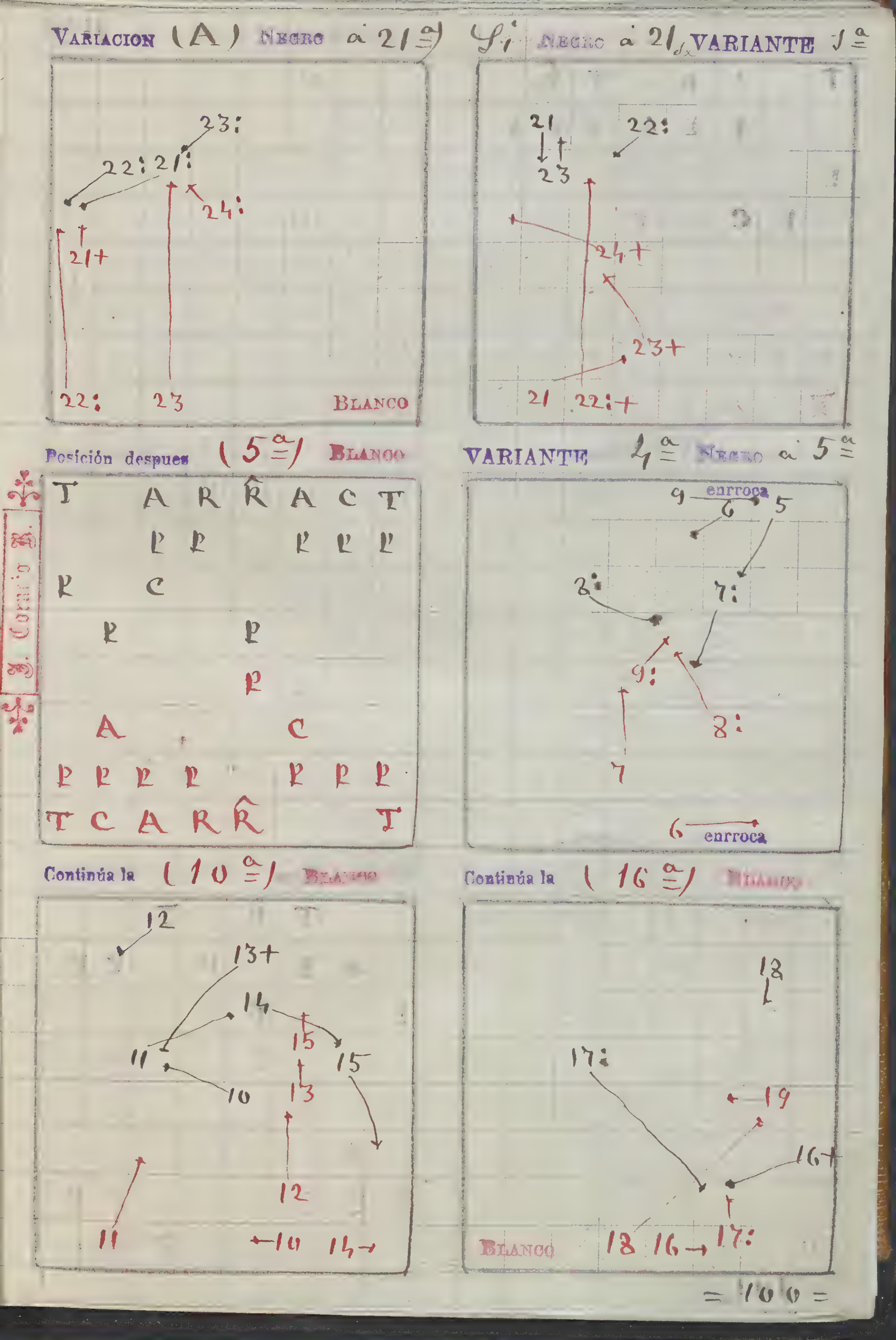
Continúa la (18ª) Blanco

18: +:22 21
23+
18+ 19+
20 19 24+
22
20 24
21 Blanco 25 23:

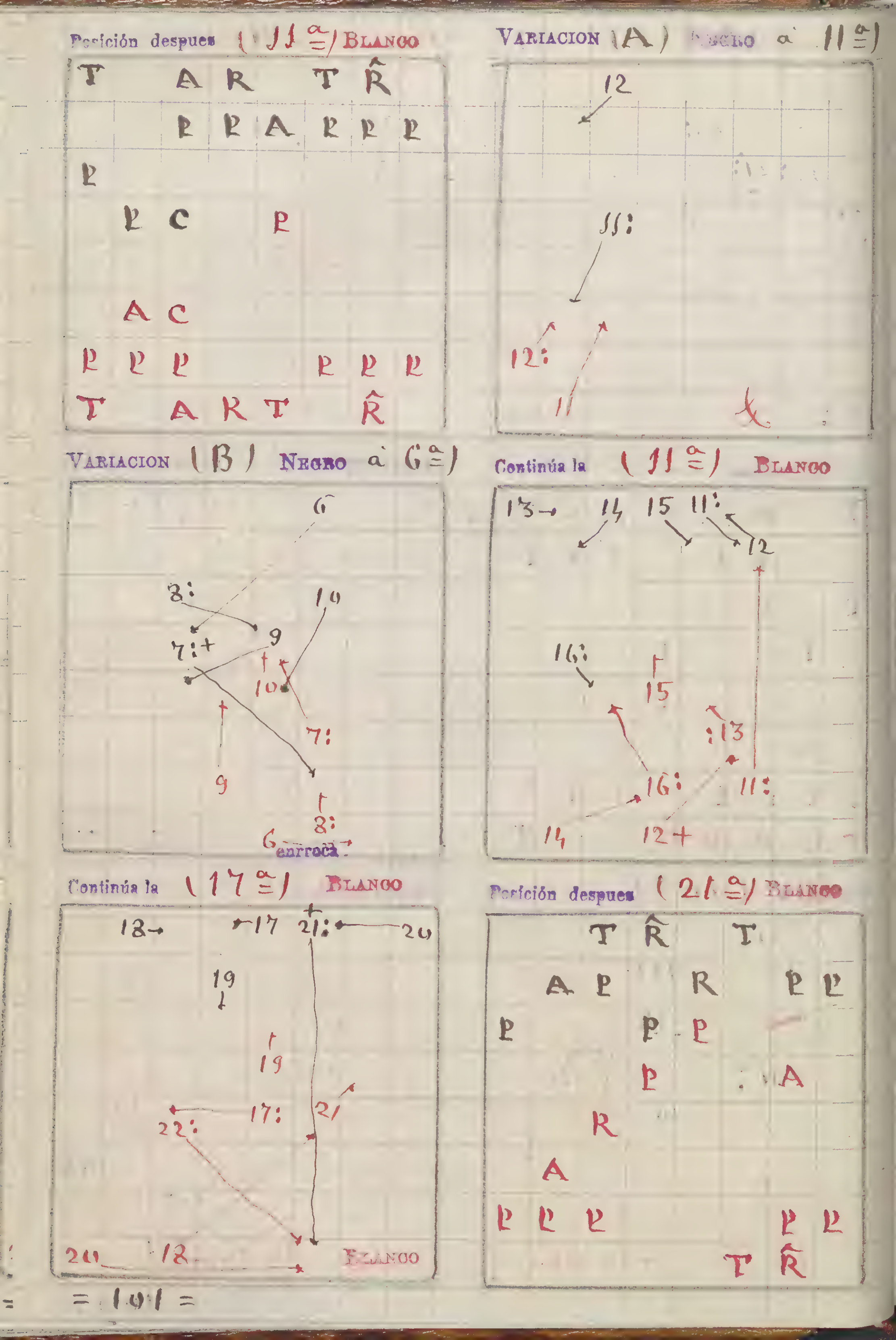


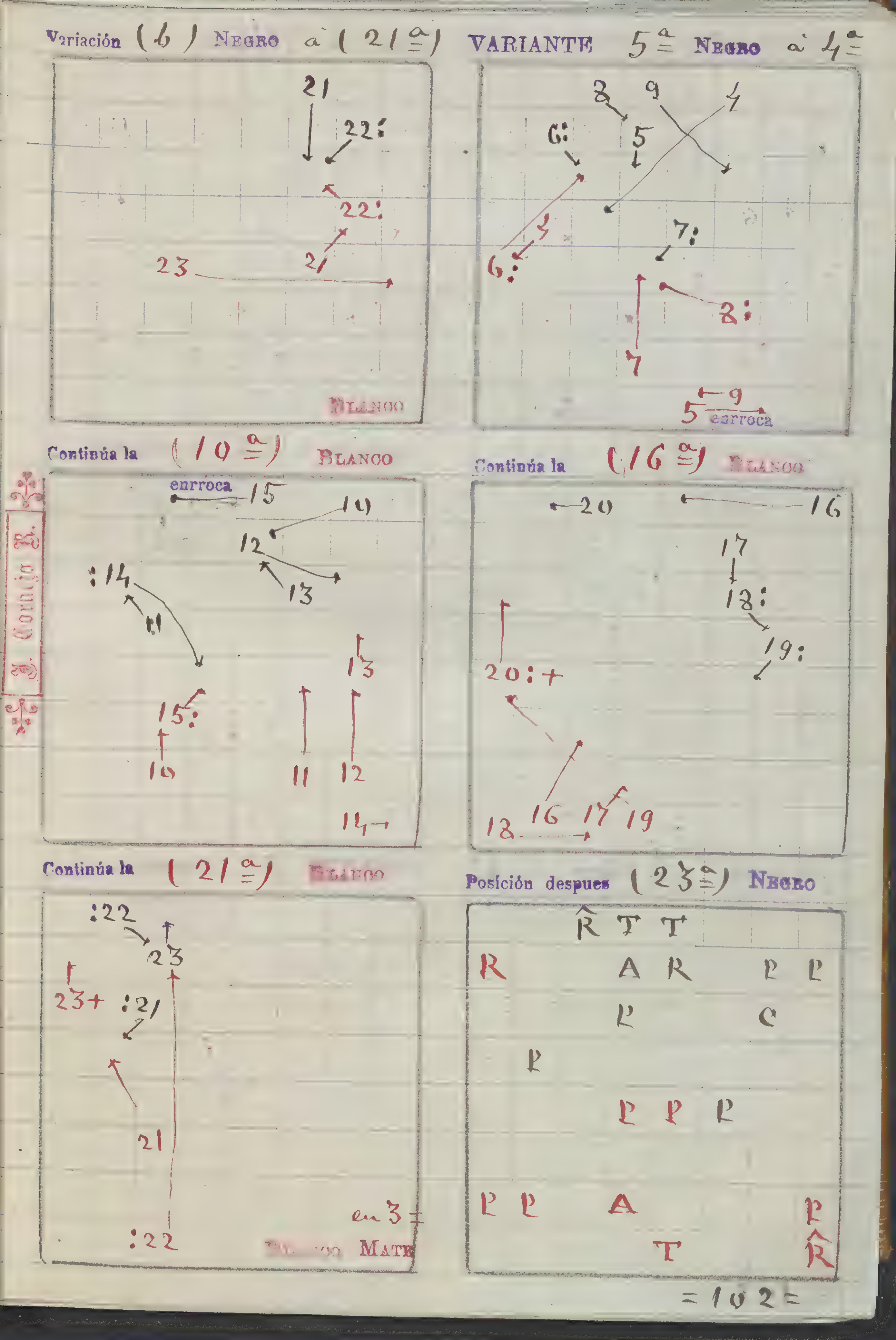
Posición despues (22ª) Blanco
T T
R̂ P R P
P C P P
R
P P P
C
P P P P
T T R̂
VARIANTE 1ª Negro á 22ª
22
23:
24+
25
22
23:+
Blanco
Posición despues (20ª) Blanco
T T
R̂ P R P
P C P P
P R
P P
P P P P
T C T R̂
VARIANTE 2ª Negro á 20ª
21
20:
22+
21:
Variacion (A) Negro á 21ª
21
22:
23+
21:
22:+
Blanco
VARIANTE 3ª Negro á 20ª
20
21
21+
20
22
Blanco

= 99 =

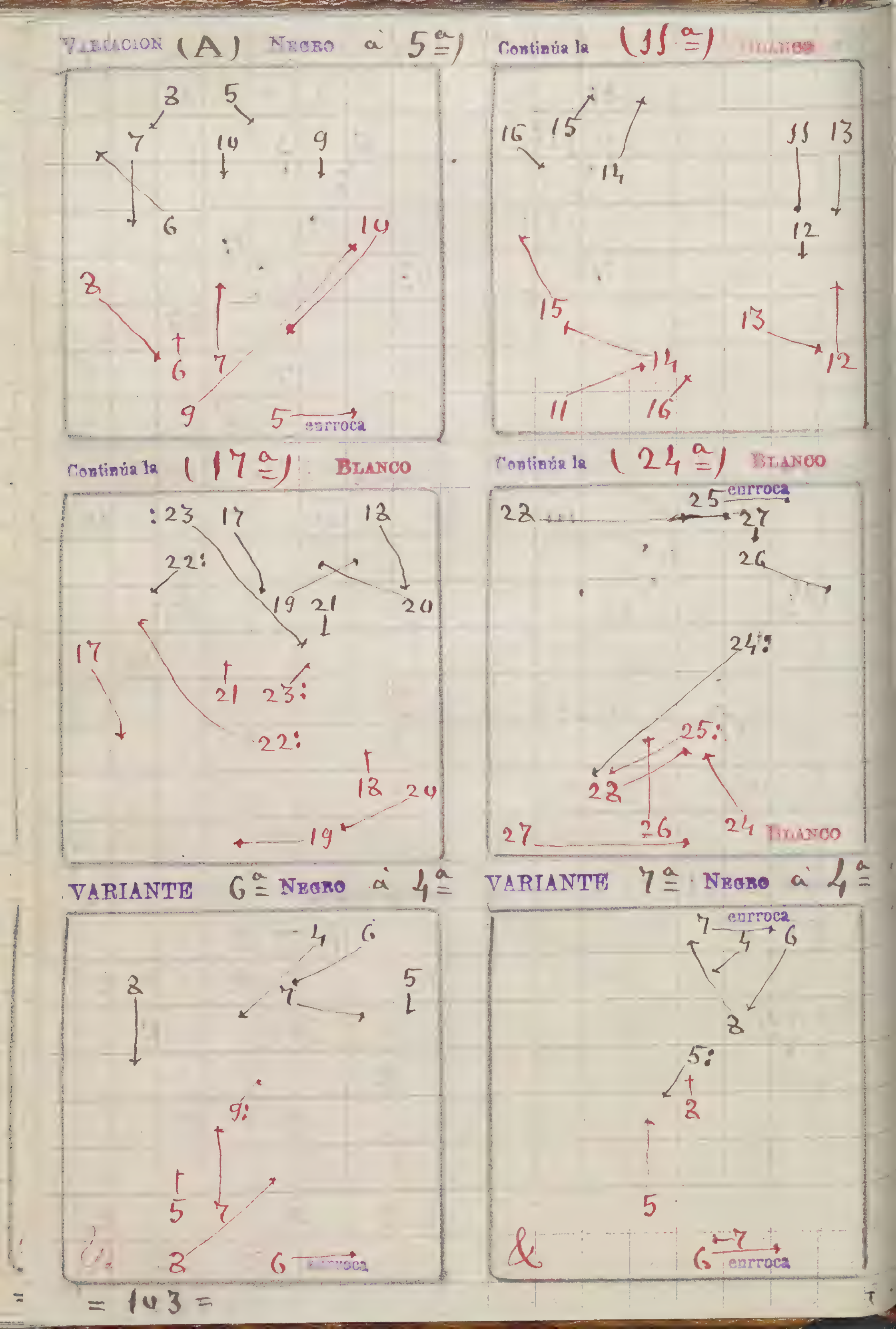


VARIACION (A) NEGRO á 21ª
Si
NEGRO á 21 dx VARIANTE 1ª
23:
22: 21:
24:
21+
22:
23
BLANCO
21
23
22:
24+
23+
21
22:+
Posición despues (5ª) BLANCO
VARIANTE 4ª NEGRO á 5ª
enroca
9
6
5
8:
7:
9:
8:
7
6
enroca
Continúa la (10ª) BLANCO
12
13+
14
11
15
15
10
13
12
11
10
14
Continúa la (16ª) BLANCO
18
17:
19
16+
BLANCO
18
16
17:

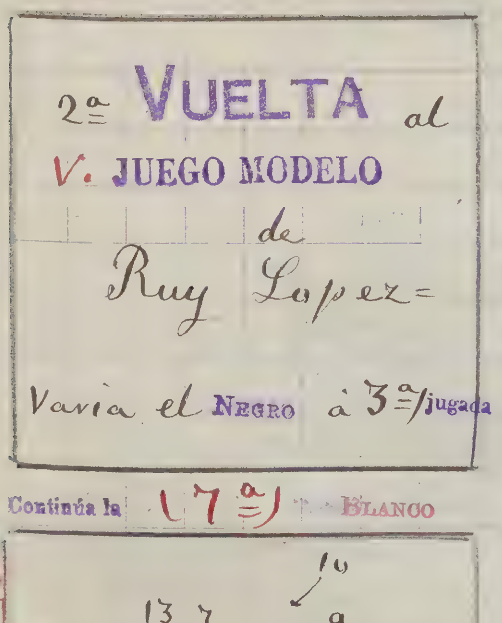

Posición despues (11ª) Blanco
Variacion (A) Negro à 11ª
Variacion (B) Negro à 6ª
Continúa la (11ª) Blanco
enroca
Continúa la (17ª) Blanco
Blanco
Posición despues (21ª) Blanco

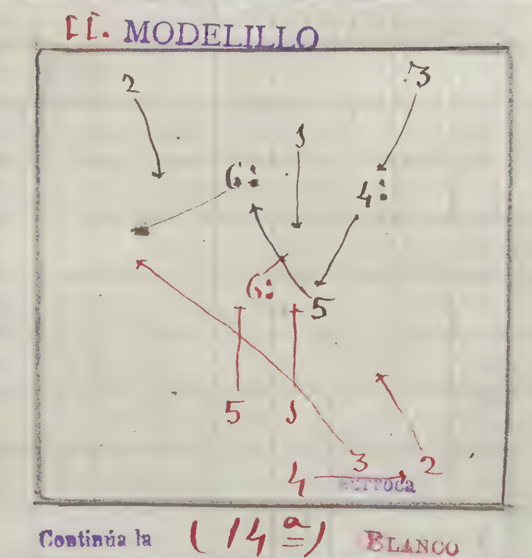


Variación (b) Negro á (21ª)
21
22:
22:
21
23
Blanco
VARIANTE 5ª Negro á 4ª
8 9 4
6:
5
3
6:
7:
8:
7
5 9
enrroca
Continúa la (10ª) Blanco
enrroca 15
10
12
:14
13
11
15:
13
10 11 12
14
Continúa la (16ª) Blanco
20 16
17
18:
19:
20:+
18 16 17 19
Continúa la (21ª) Blanco
:22
23
23+ :21
21
:22
en 3
Blanco Mate
Posición despues (23ª) Negro
R̂ T T
R A R P P
P C
P
P P P
P P A P
T R̂
J. Gomez R.

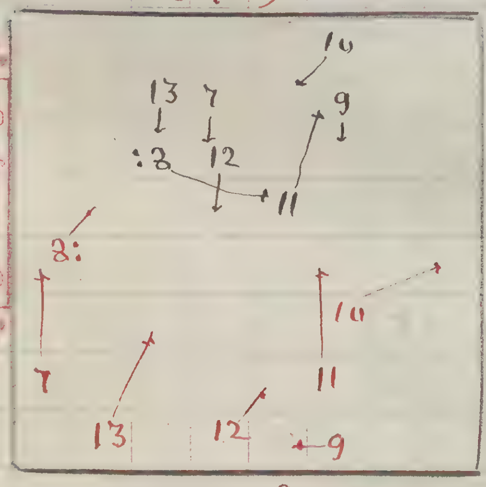


VARIACION (A) NEGRO à 5ª)
Continúa la (11ª) BLANCO
enrroca
Continúa la (17ª) BLANCO
Continúa la (24ª) BLANCO
enrroca
BLANCO
VARIANTE 6ª NEGRO à 4ª
enrroca
VARIANTE 7ª NEGRO à 4ª
enrroca
enrroca

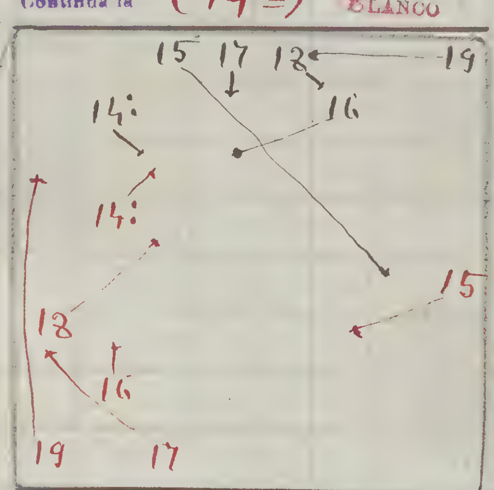




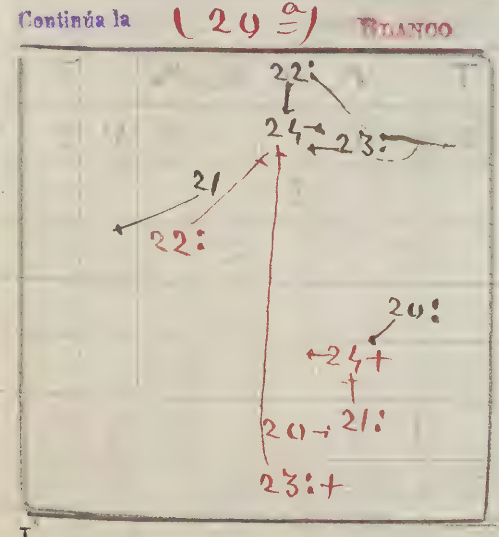
Continúa la (7ª) Blanco



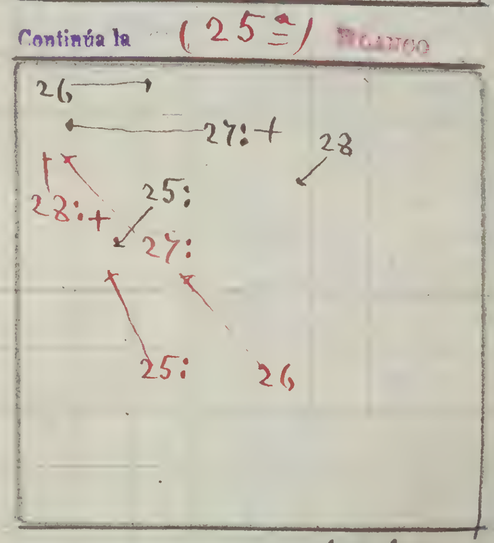
Continúa la (14ª) Blanco

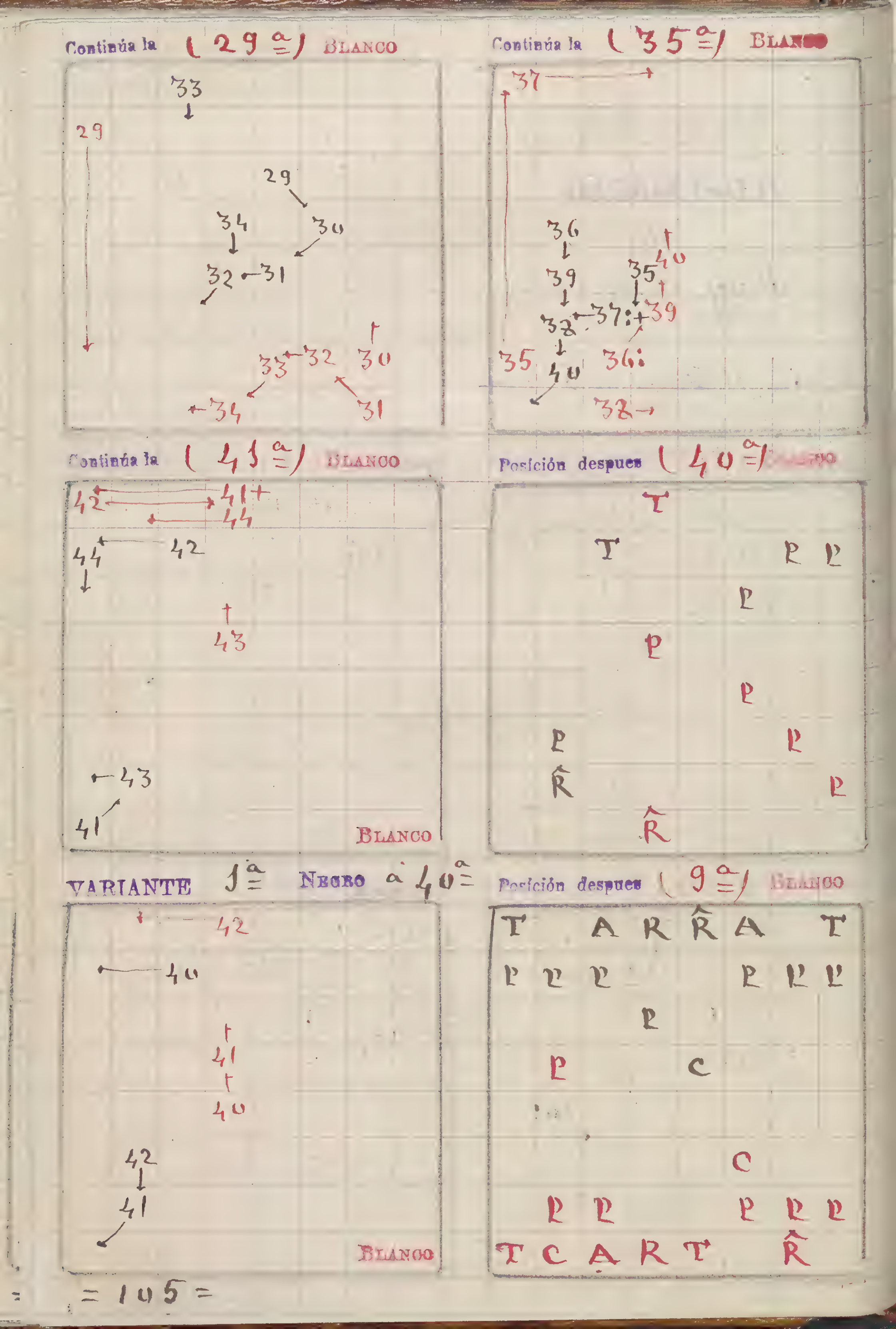


Continúa la (20ª) Blanco

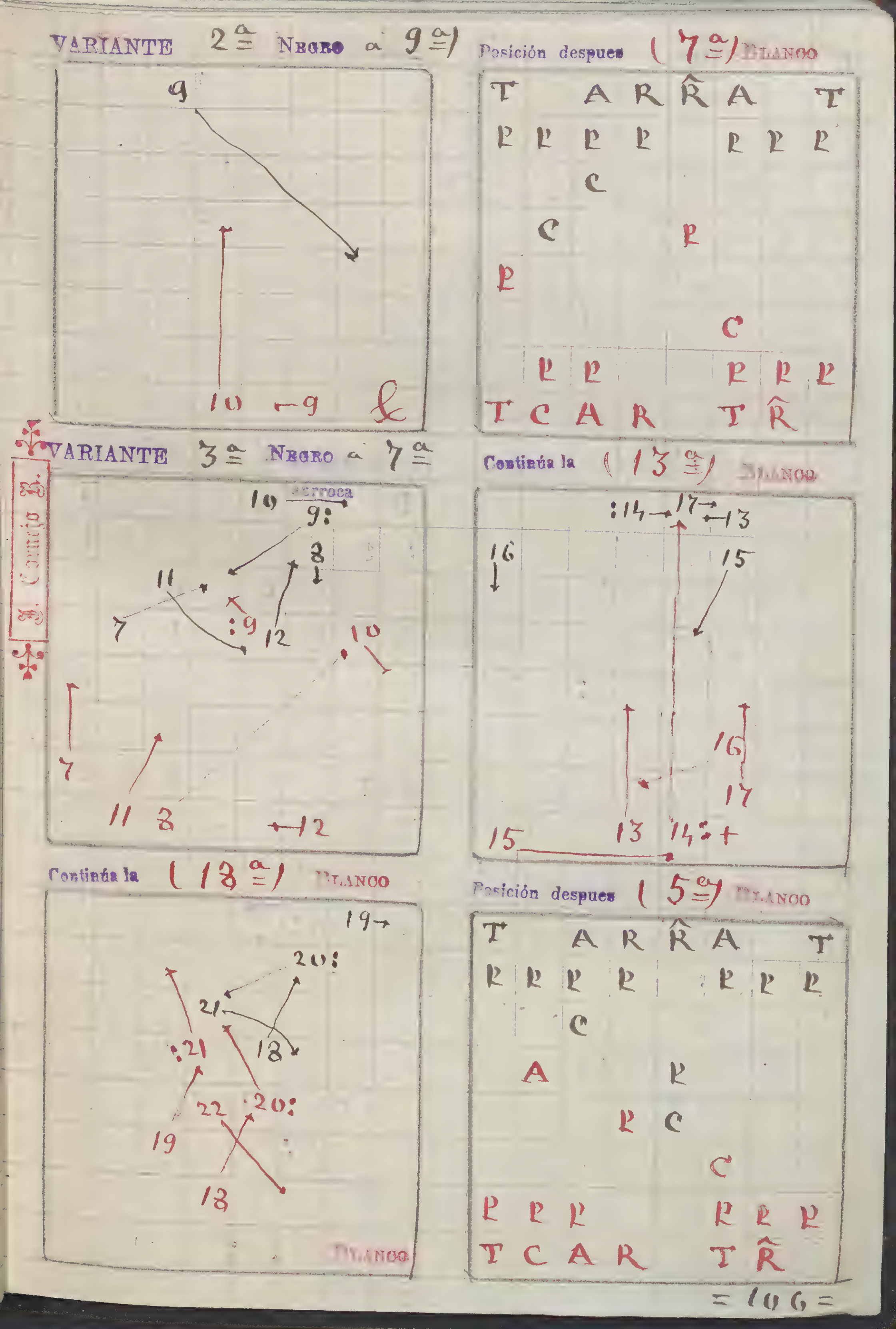


Continúa la (25ª) Blanco

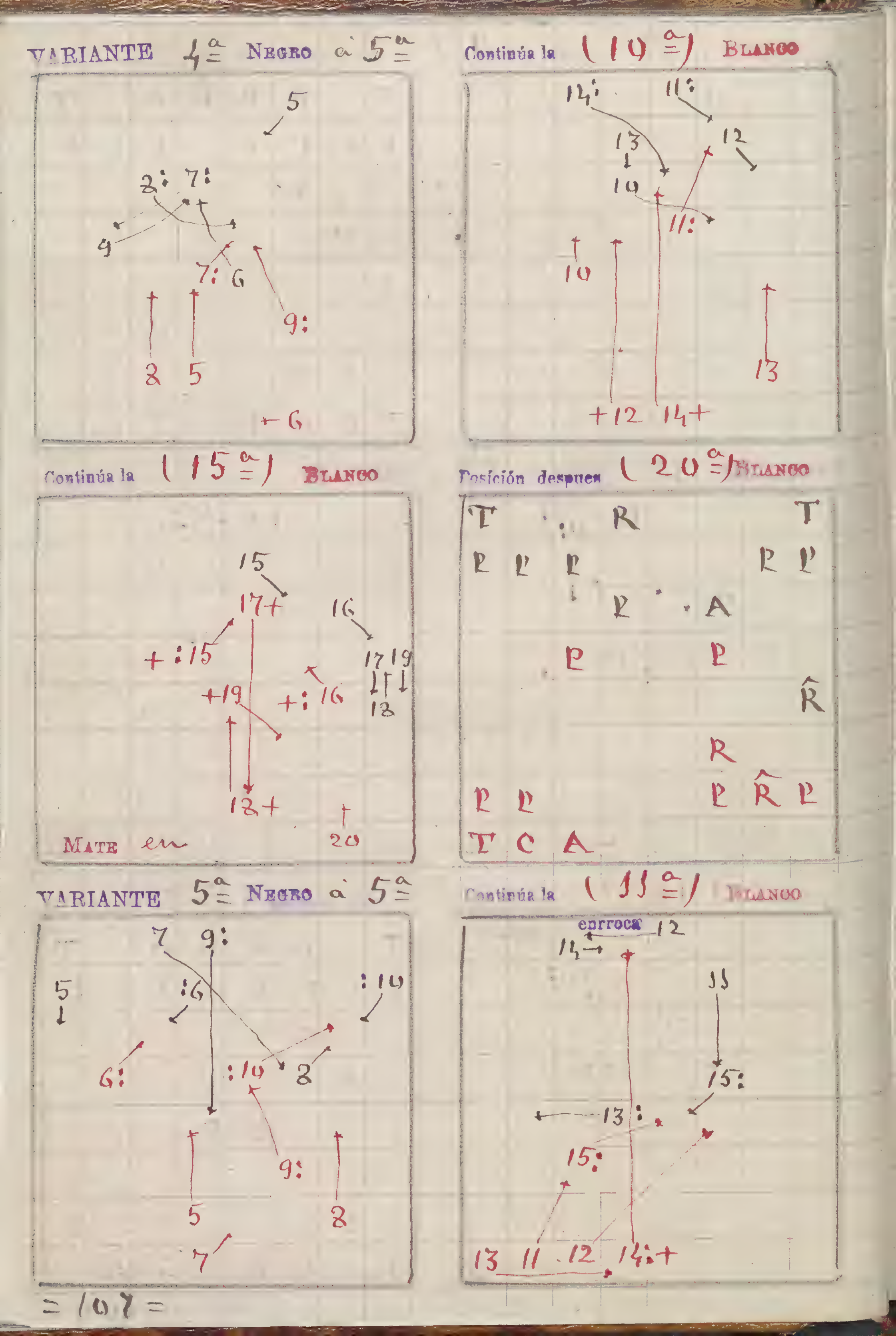


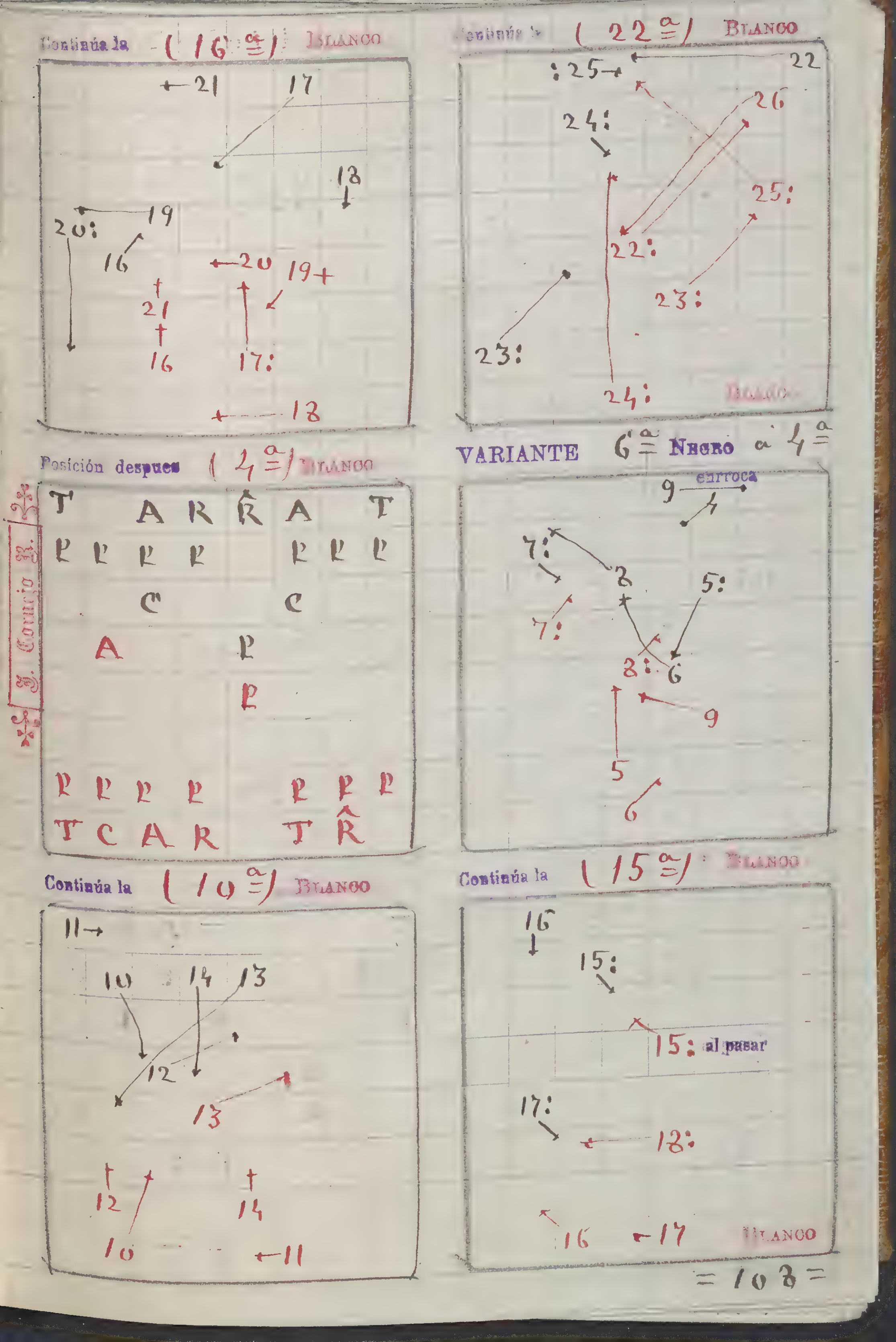


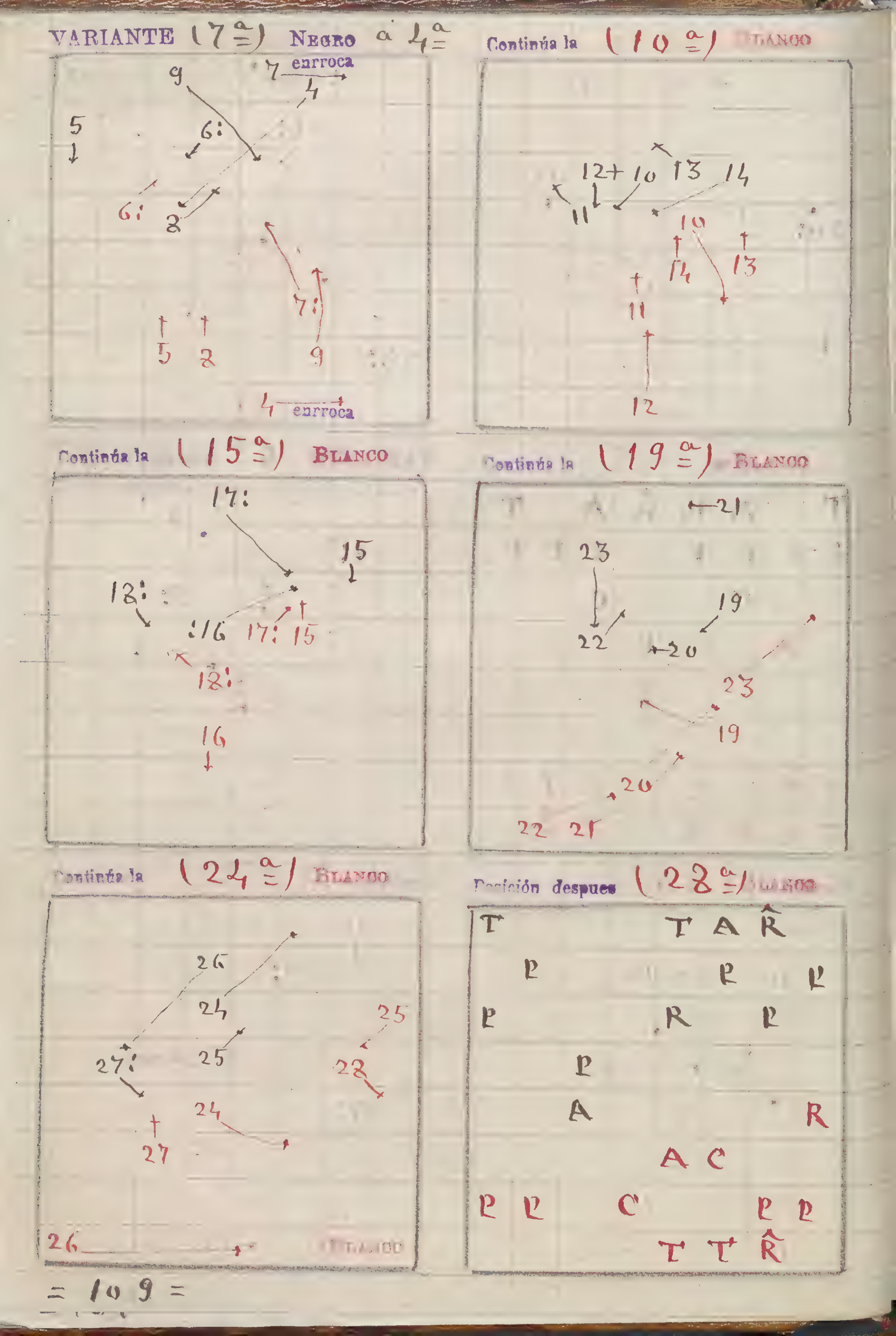
Continúa la (29ª) Blanco
Continúa la (35ª) Blanco
Continúa la (41ª) Blanco
Blanco
Posición despues (40ª) Blanco
Variante 1ª Negro á 40ª
Blanco
Posición despues (9ª) Blanco



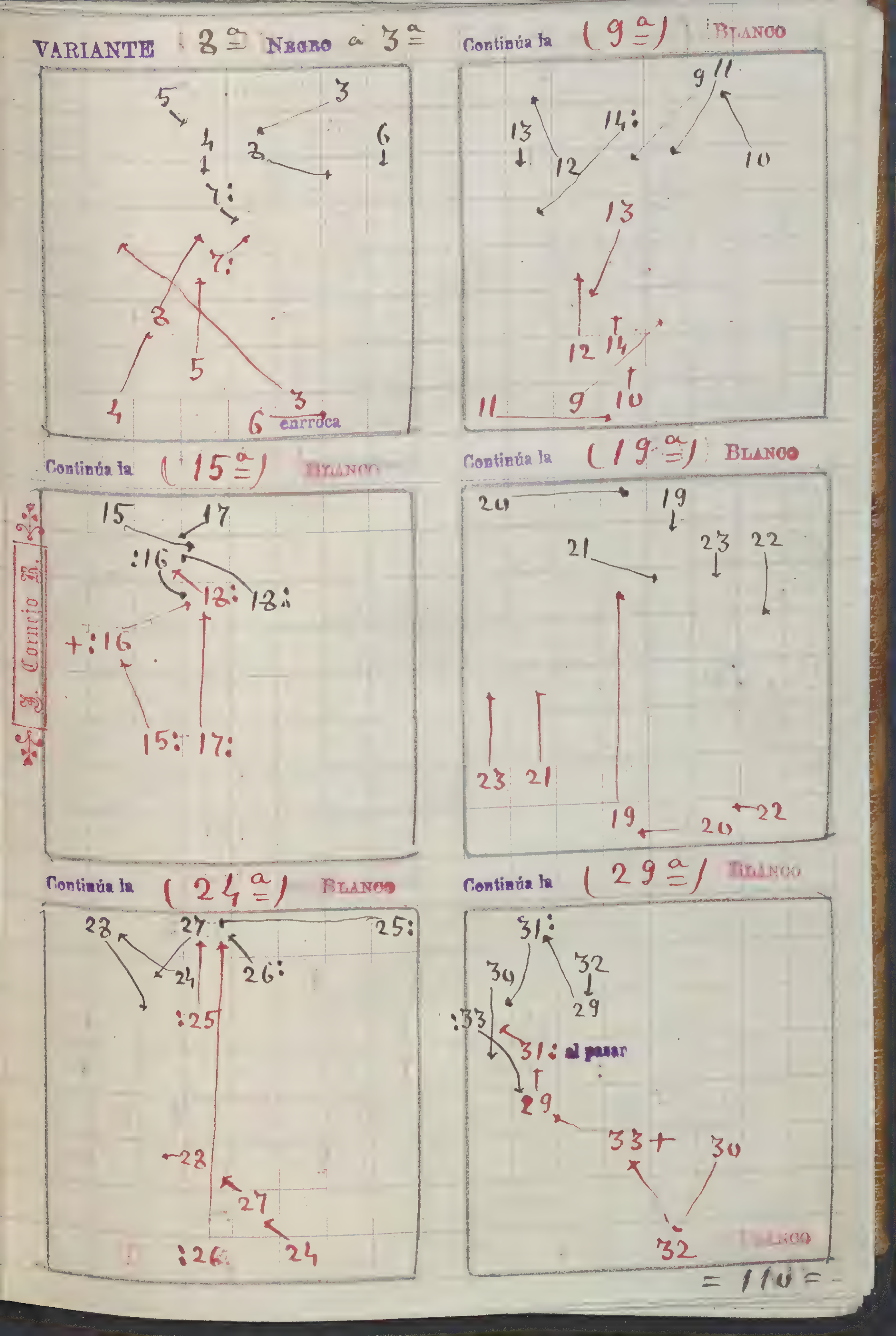
VARIANTE 2ª NEGRO á 9ª)
Posición despues (7ª) BLANCO
VARIANTE 3ª NEGRO á 7ª
Continúa la (13ª) BLANCO
J. Cornejo B.
Enroca
Continúa la (18ª) BLANCO
Posición despues (5ª) BLANCO
BLANCO


VARIANTE 4ª Negro á 5ª
Continúa la (10ª) Blanco
Continúa la (15ª) Blanco
Mate en 20
Posición despues (20ª) Blanco
VARIANTE 5ª Negro á 5ª
Continúa la (11ª) Blanco
enrroca

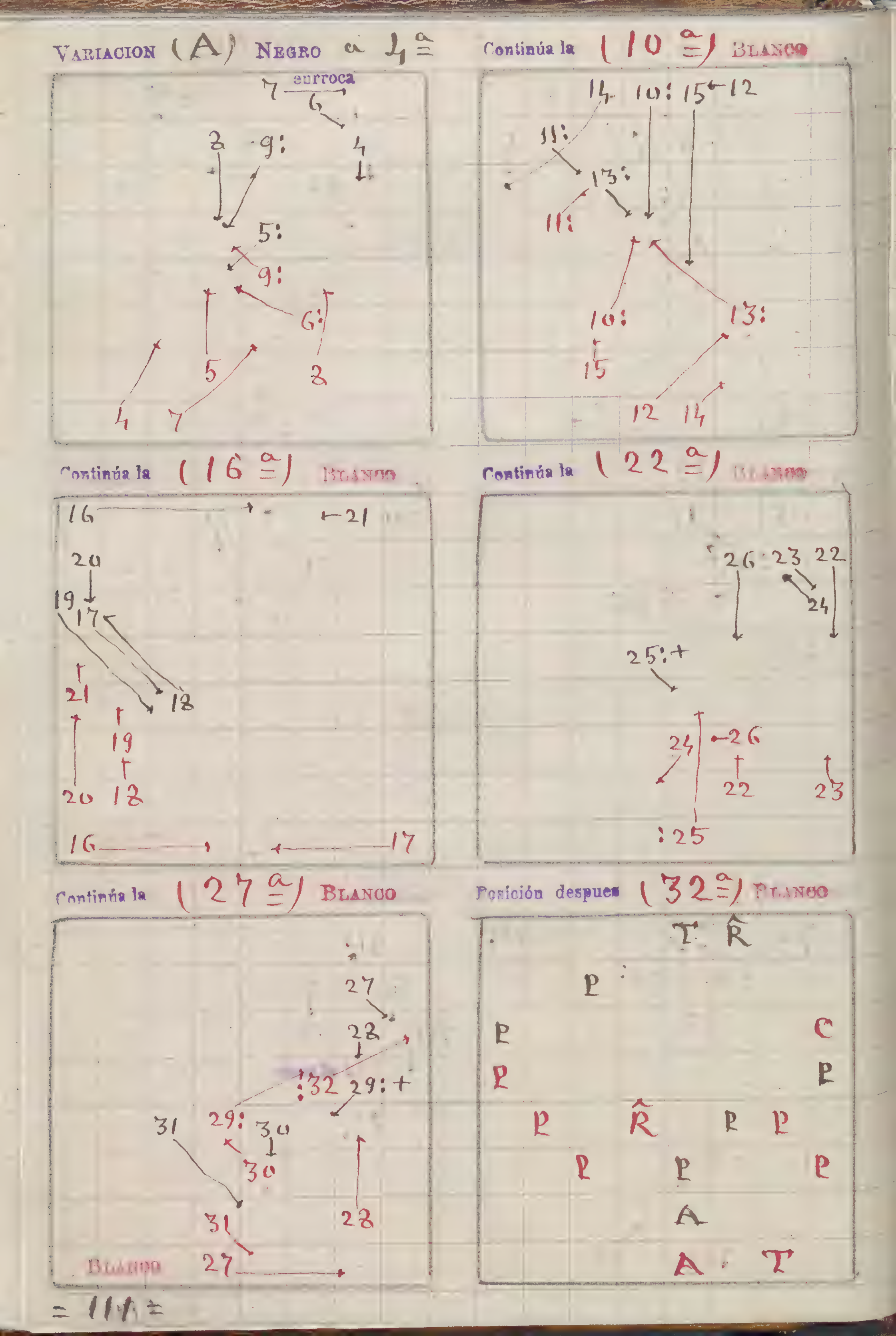

Continúa la (16ª) Blanco
21
17
18
19
20:
16
20
19
21
16
17:
18
Continúa la (22ª) Blanco
25
22
24:
26
25:
22:
23:
23:
24:
Posición despues (4ª) Blanco
T A R R̂ A T
P P P P P P P
C C
A P
P
P P P P P P P
T C A R T R̂
VARIANTE 6ª Negro á 4ª
9 enroca
7:
8
5:
7:
8:
6
9
5
6
Continúa la (10ª) Blanco
11
10 14 13
12
13
12
14
10
11
Continúa la (15ª) Blanco
16
15:
15: al pasar
17:
18:
16
17
Blanco



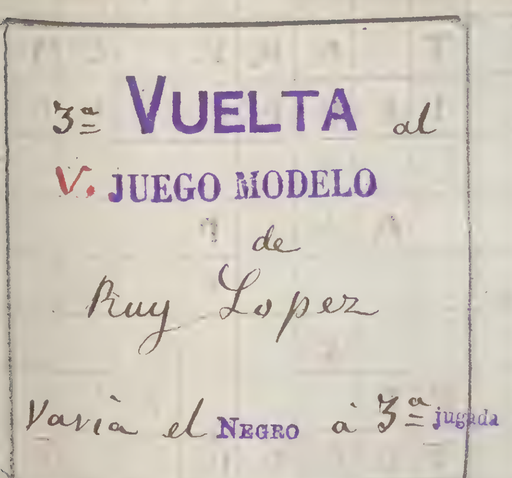
VARIANTE (7ª) NEGRO á 4ª
enrroca
enrroca
Continúa la (10ª) BLANCO
Continúa la (15ª) BLANCO
Continúa la (19ª) BLANCO
Continúa la (24ª) BLANCO
Posición despues (28ª) BLANCO
T T A R
P P P
P R P
P
A R
A C
P P C P P
T T R



VARIANTE 2ª NEGRO a 3ª
Continúa la (9ª) BLANCO
enrroca
Continúa la (15ª) BLANCO
Continúa la (19ª) BLANCO
J. Cornejo B.
Continúa la (24ª) BLANCO
Continúa la (29ª) BLANCO
al pasar

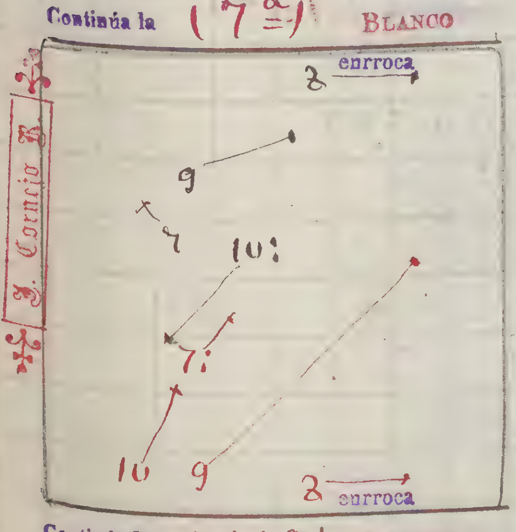


Variacion (A) Negro a 4ª
enroca
Continúa la (10ª) Blanco
Continúa la (16ª) Blanco
Continúa la (22ª) Blanco
Continúa la (27ª) Blanco
Blanco
Posición despues (32ª) Blanco
= 114 =

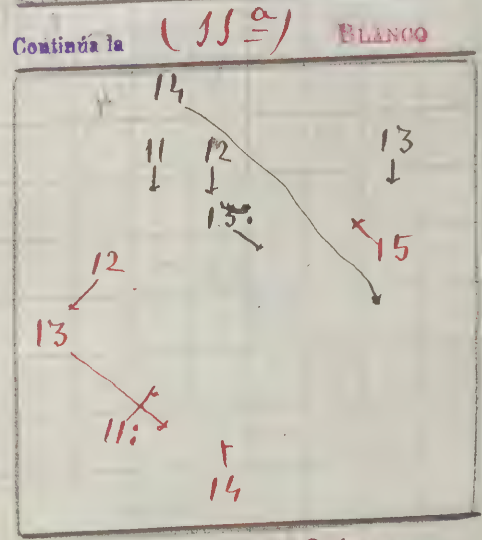


III. MODELILLO

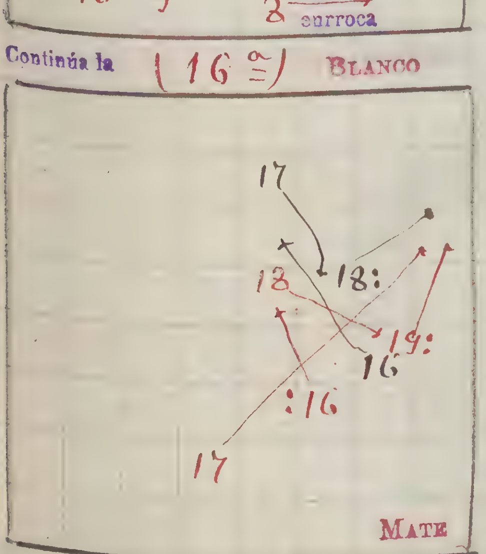
Continúa la (7ª) Blanco



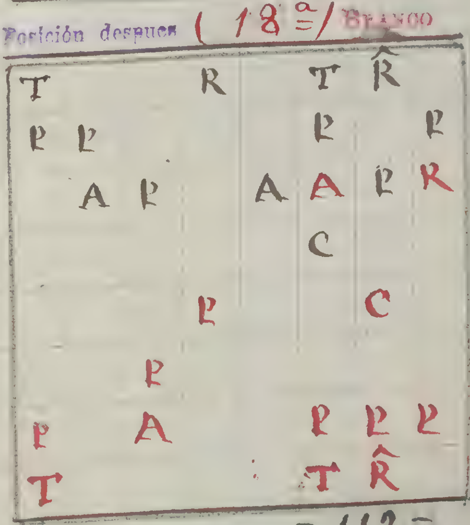
Continúa la (11ª) Blanco



Continúa la (16ª) Blanco

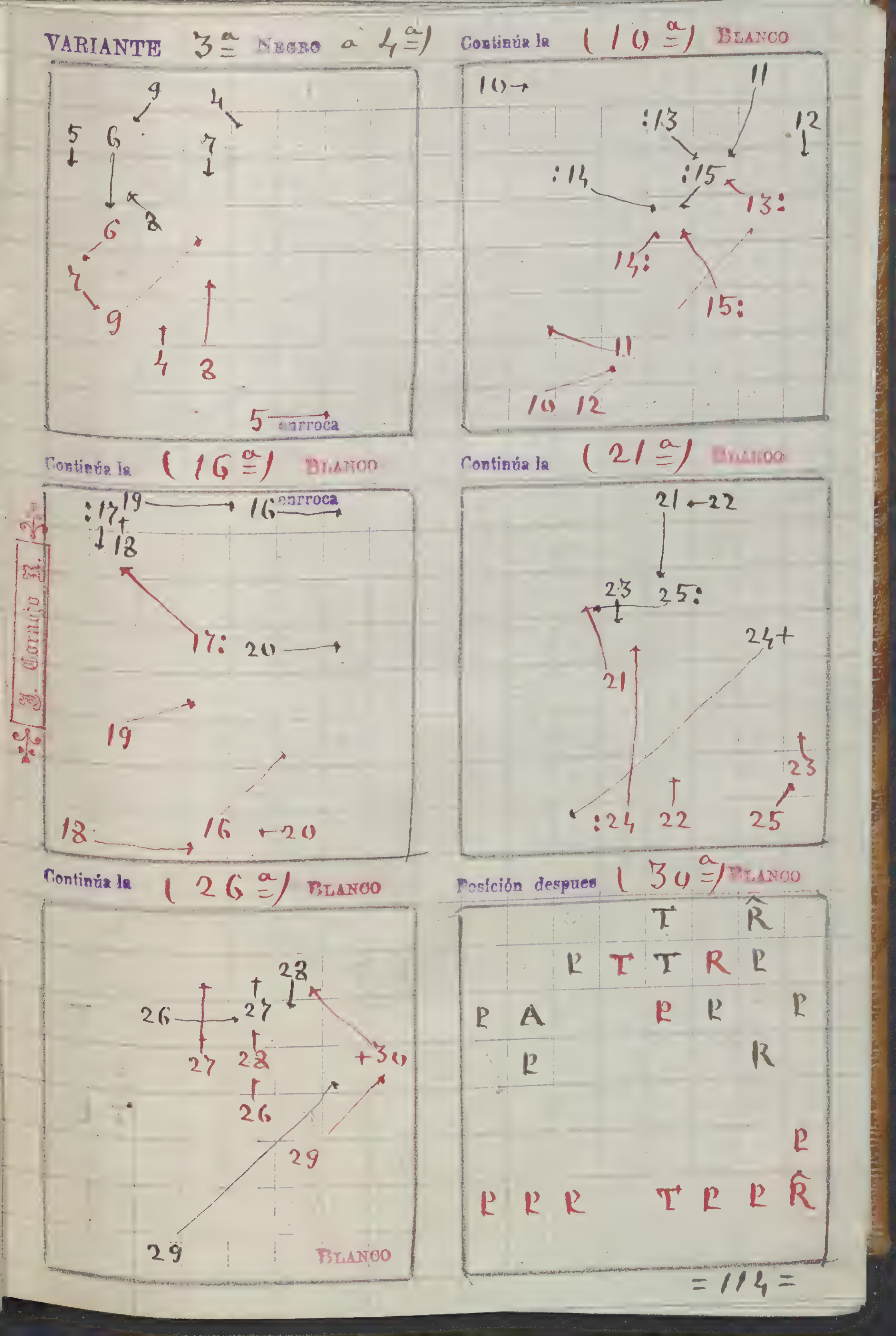


Posición despues (18ª) Blanco

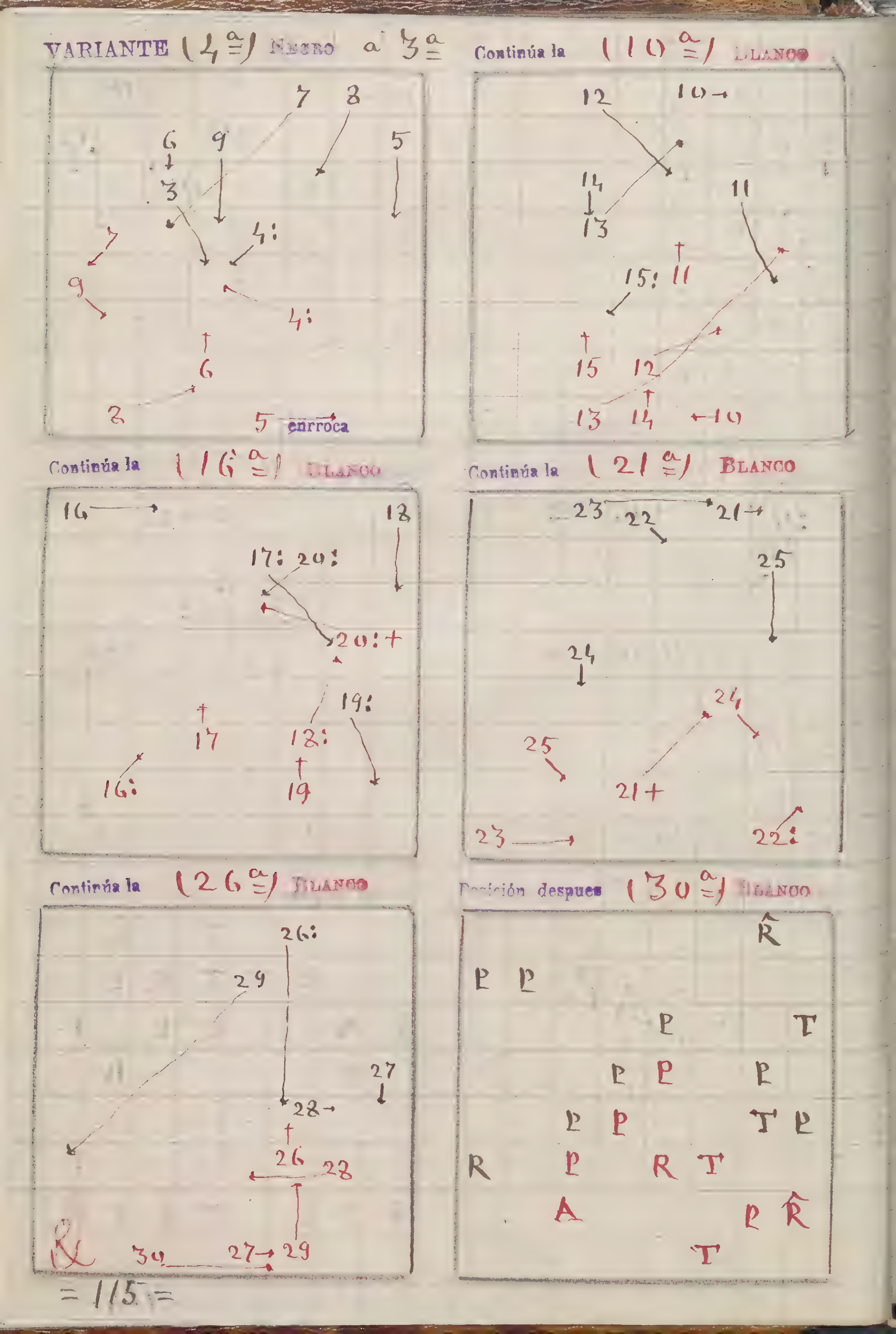


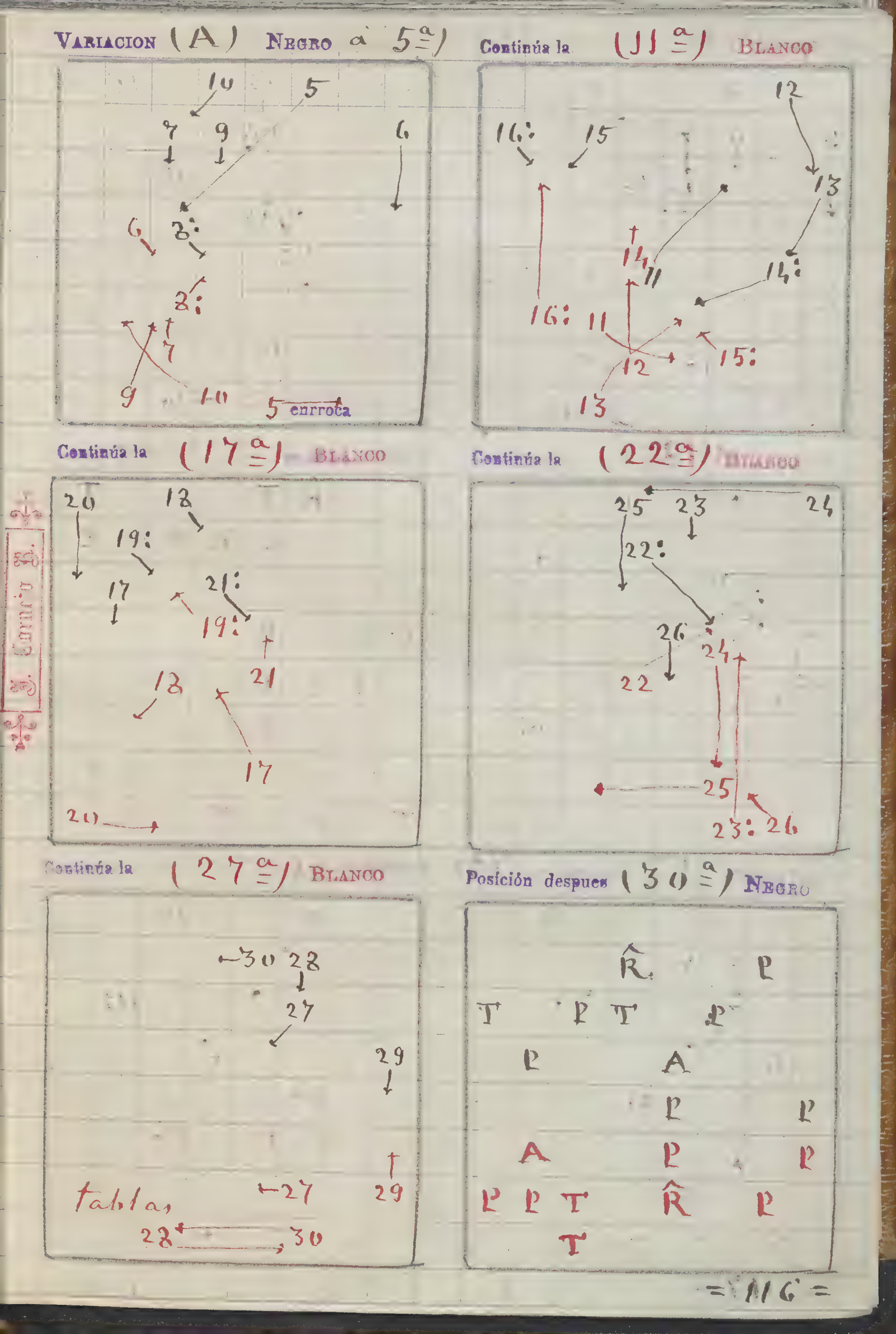

VARIANTE 1ª NEGRO á 13ª Posición despues (4ª) BLANCO
19:
13:
13
19:
:20
BLANCO
T A R R̂ C T
P P P P P P P
C
A A P
P
P C
P P P P P
T C A R R̂ T
VARIANTE 2ª NEGRO á 4ª)
5 enrroca 4
9:
8
7
9
6:
2
7:
6
5 enrroca
Continúa la (10ª) BLANCO
13
11 12 14:
10
12
13
14:
11 10
Continúa la (15ª) BLANCO
17 18
16
19: 15
17
19:
13
16 15:
Continúa la (20ª) BLANCO
23 20
21
22 24
25:
20
22
21:
:25 24 26 +
23
BLANCO

= 113 =

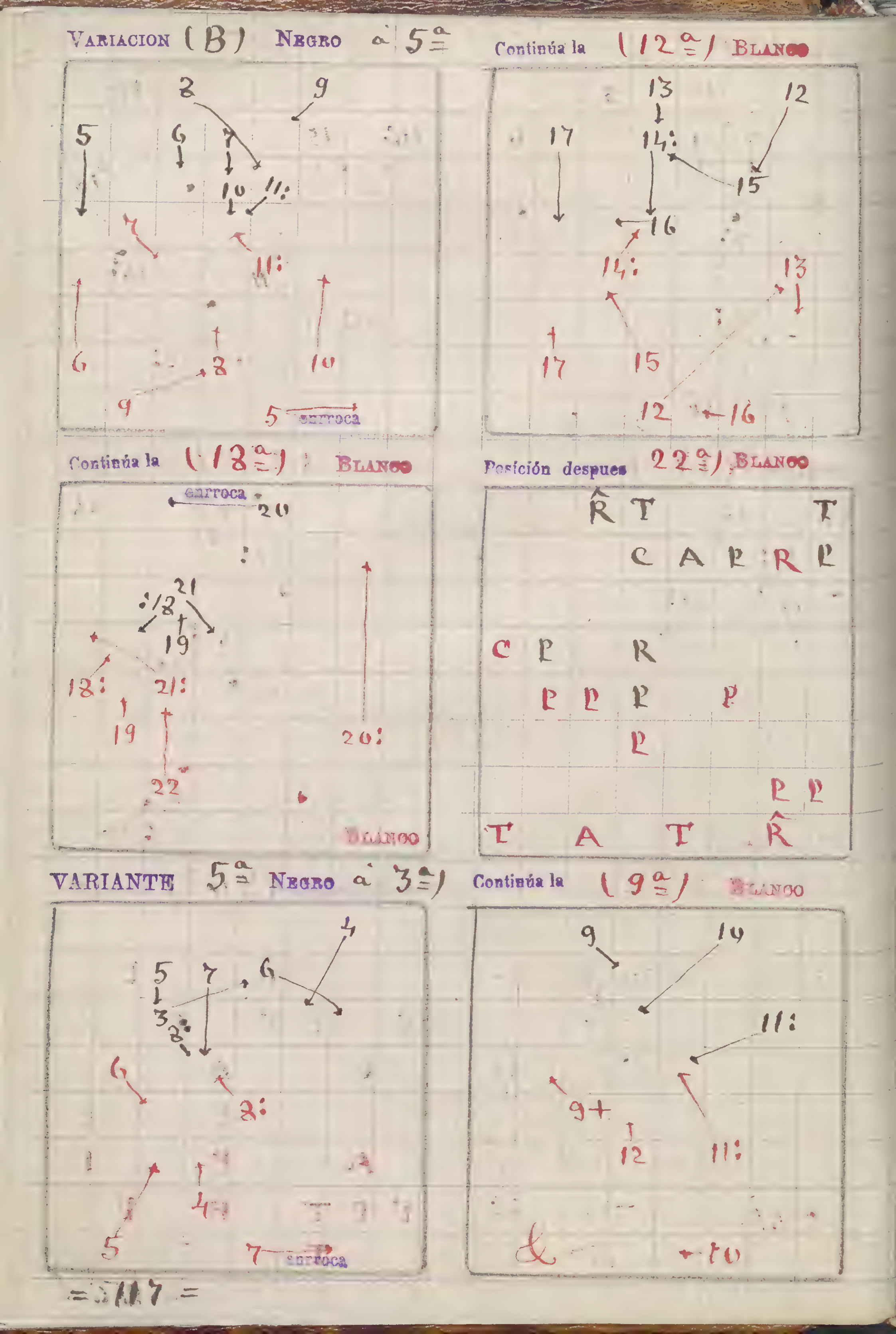


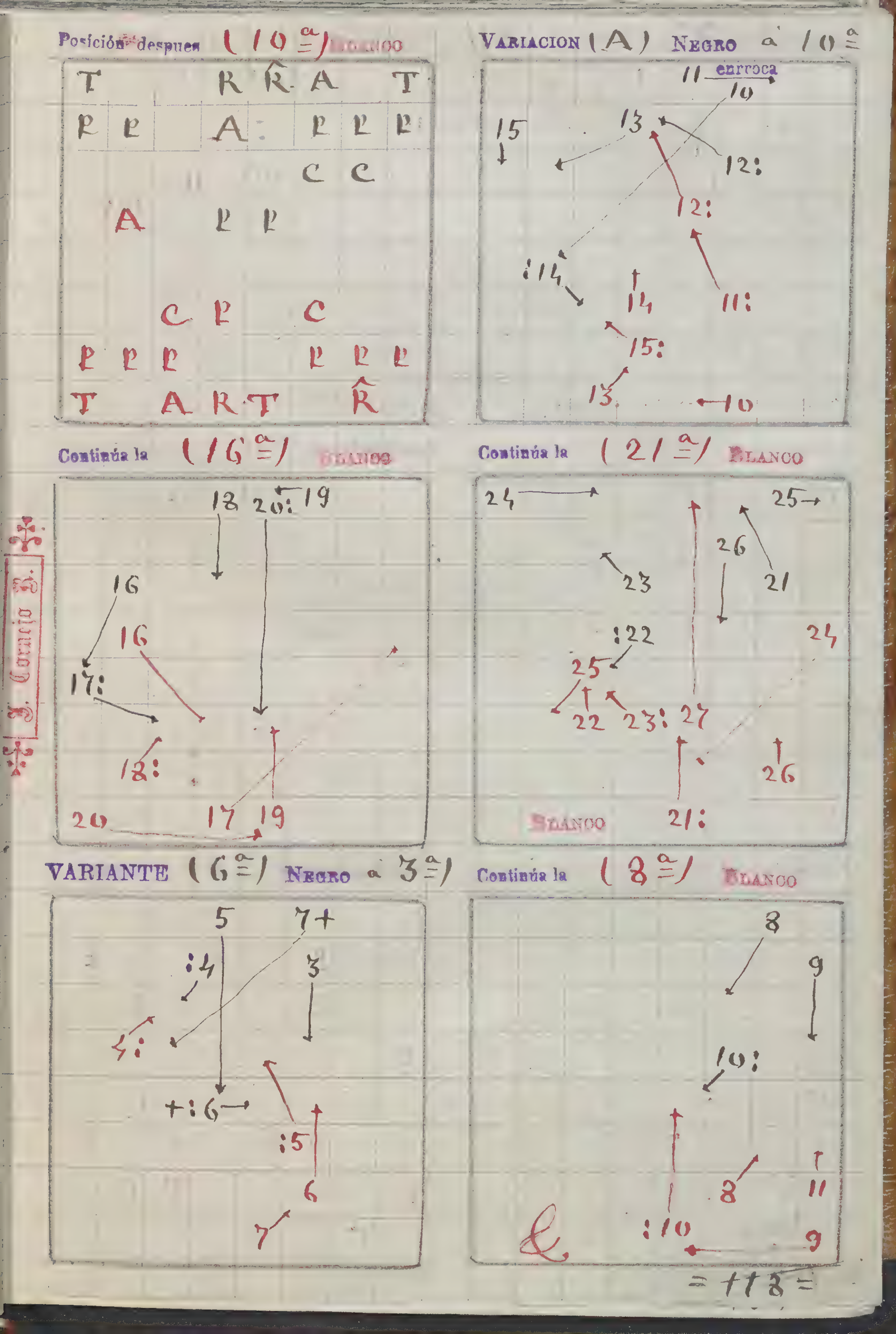
VARIANTE 3ª Negro á 4ª)
5 enrroca
Continúa la (10ª) Blanco
Continúa la (16ª) Blanco
enrroca
Continúa la (21ª) Blanco
Continúa la (26ª) Blanco
Blanco
Posición despues (30ª) Blanco
J. Cornejo R.


VARIANTE (4ª) NEGRO a 3ª
Continúa la (10ª) BLANCO
Continúa la (16ª) BLANCO
Continúa la (21ª) BLANCO
Continúa la (26ª) BLANCO
Posición despues (30ª) BLANCO
enrroca
= 115 =

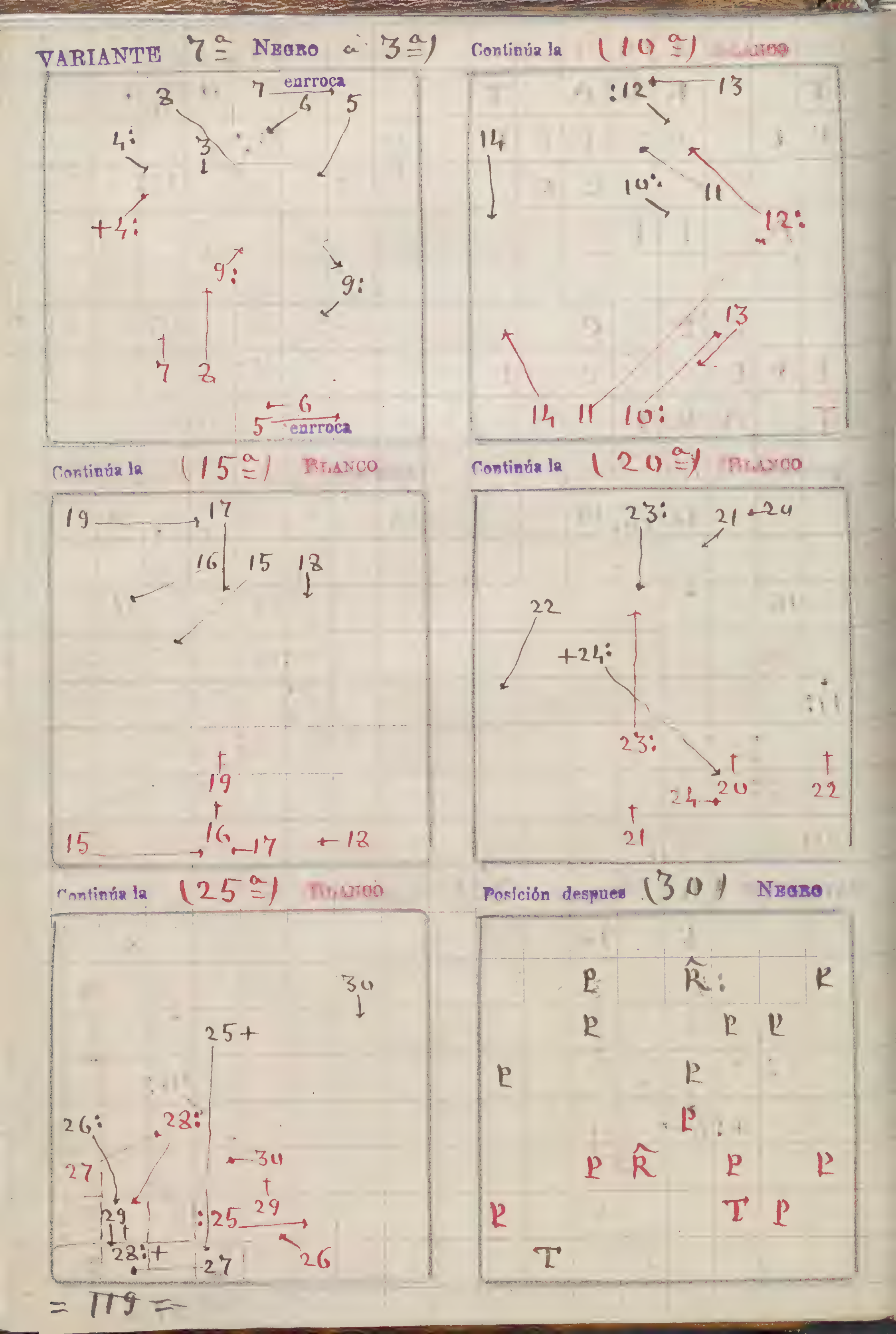


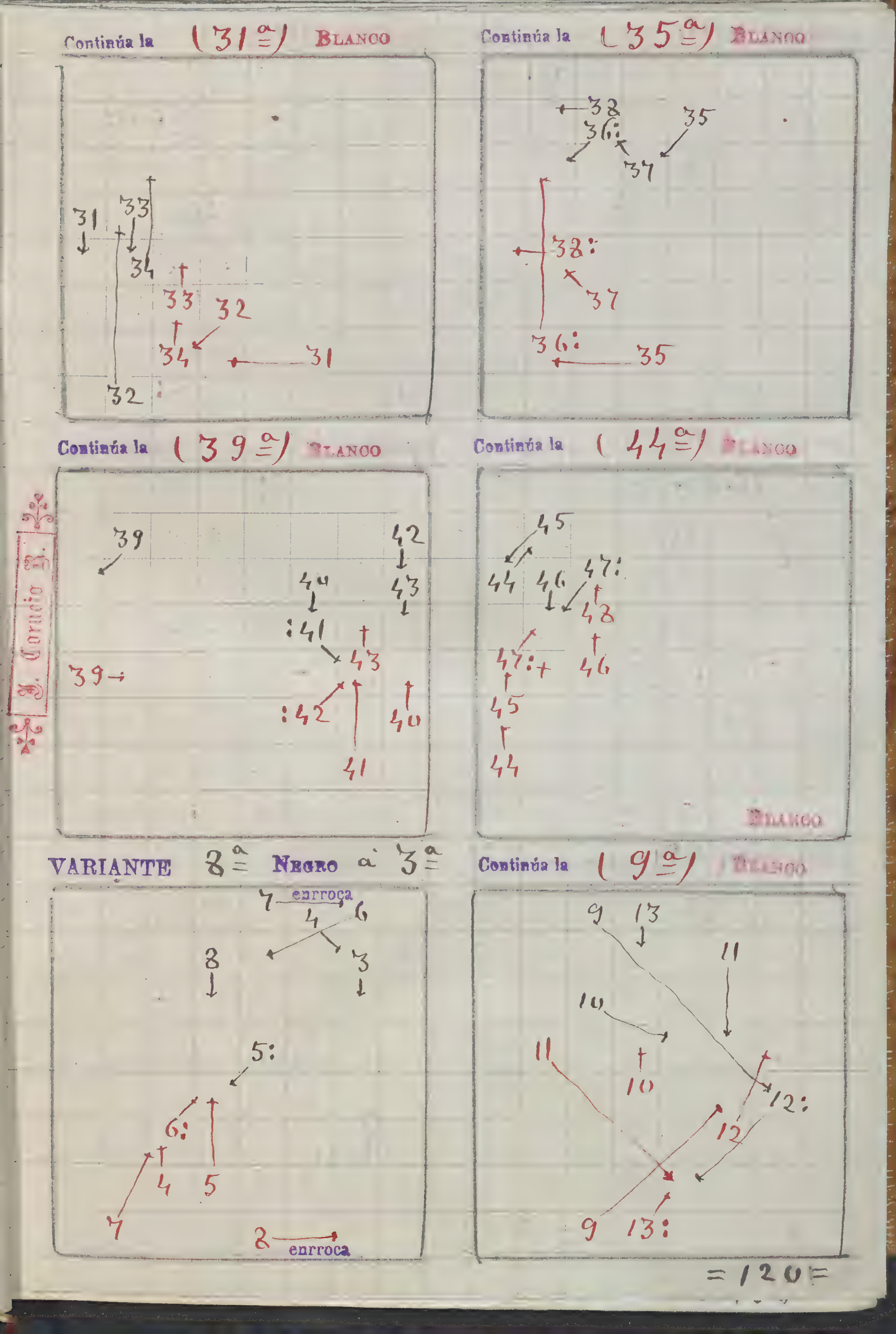
Variacion (A) Negro á 5ª)
5 enroca
Continúa la (11ª) Blanco
Continúa la (17ª) Blanco
Continúa la (22ª) Blanco
Continúa la (27ª) Blanco
tablas
Posición despues (30ª) Negro
= MG =

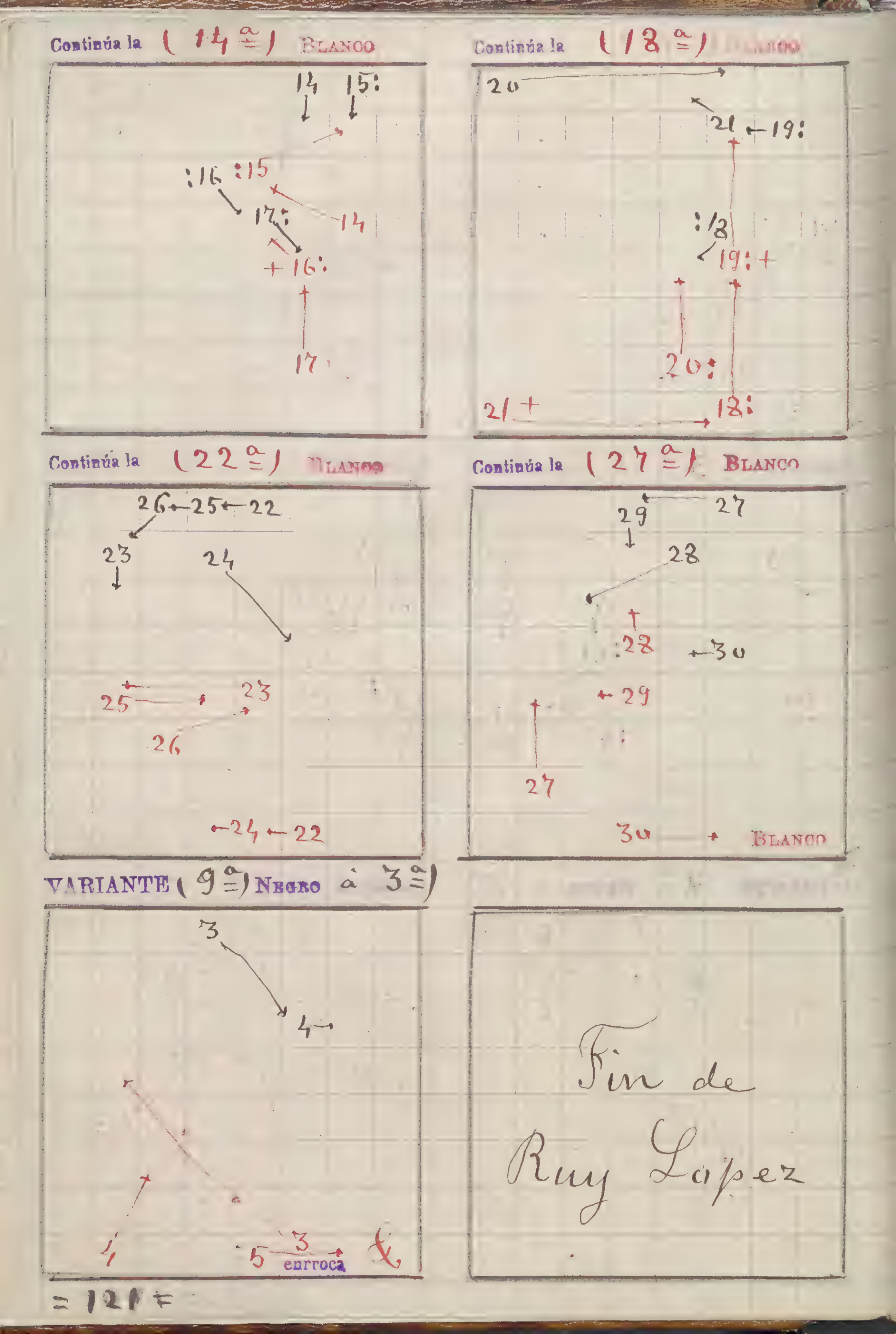

VARIACION (B) NEGRO á 5ª
Continúa la (12ª) BLANCO
enroca
Continúa la (18ª) BLANCO
Posición despues 22ª) BLANCO
enroca
BLANCO
VARIANTE 5ª NEGRO á 3ª)
Continúa la (9ª) BLANCO
enroca
= 117 =



Posición despues (10ª) Blanco
Variacion (A) Negro á 10ª
enrroca
Continúa la (16ª) Blanco
Continúa la (21ª) Blanco
Blanco
VARIANTE (6ª) Negro á 3ª)
Continúa la (8ª) Blanco
= 118 =


VARIANTE 7ª Negro á 3ª)
enrroca
enrroca
Continúa la (10ª) Blanco
Continúa la (15ª) Blanco
Continúa la (20ª) Blanco
Continúa la (25ª) Blanco
Posición despues (30) Negro


Continúa la (31ª) Blanco
31
33
34
33
32
34
31
32
Continúa la (35ª) Blanco
38
35
36:
37
38:
37
36:
35
Continúa la (39ª) Blanco
39
42
44
43
:41
43
39
:42
40
41
Continúa la (44ª) Blanco
45
44
46
47:
48
47:
46
45
44
Blanco
VARIANTE 8ª Negro á 3ª
7
enroca
4
6
8
3
5:
6:
4
5
7
8
enroca
Continúa la (9ª) Blanco
9
13
11
10
11
10
12:
12
9
13:
J. Cornejo B.

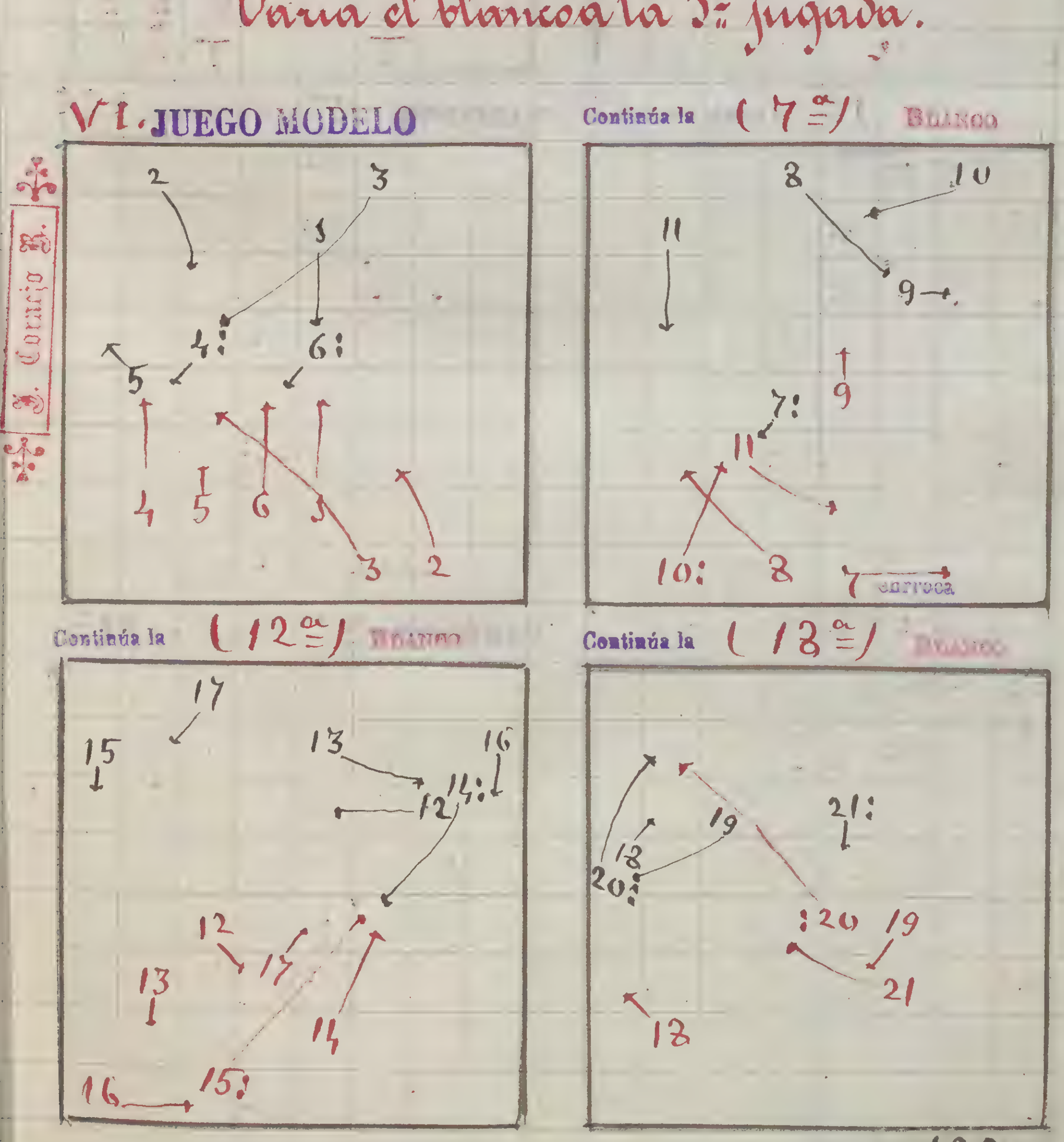


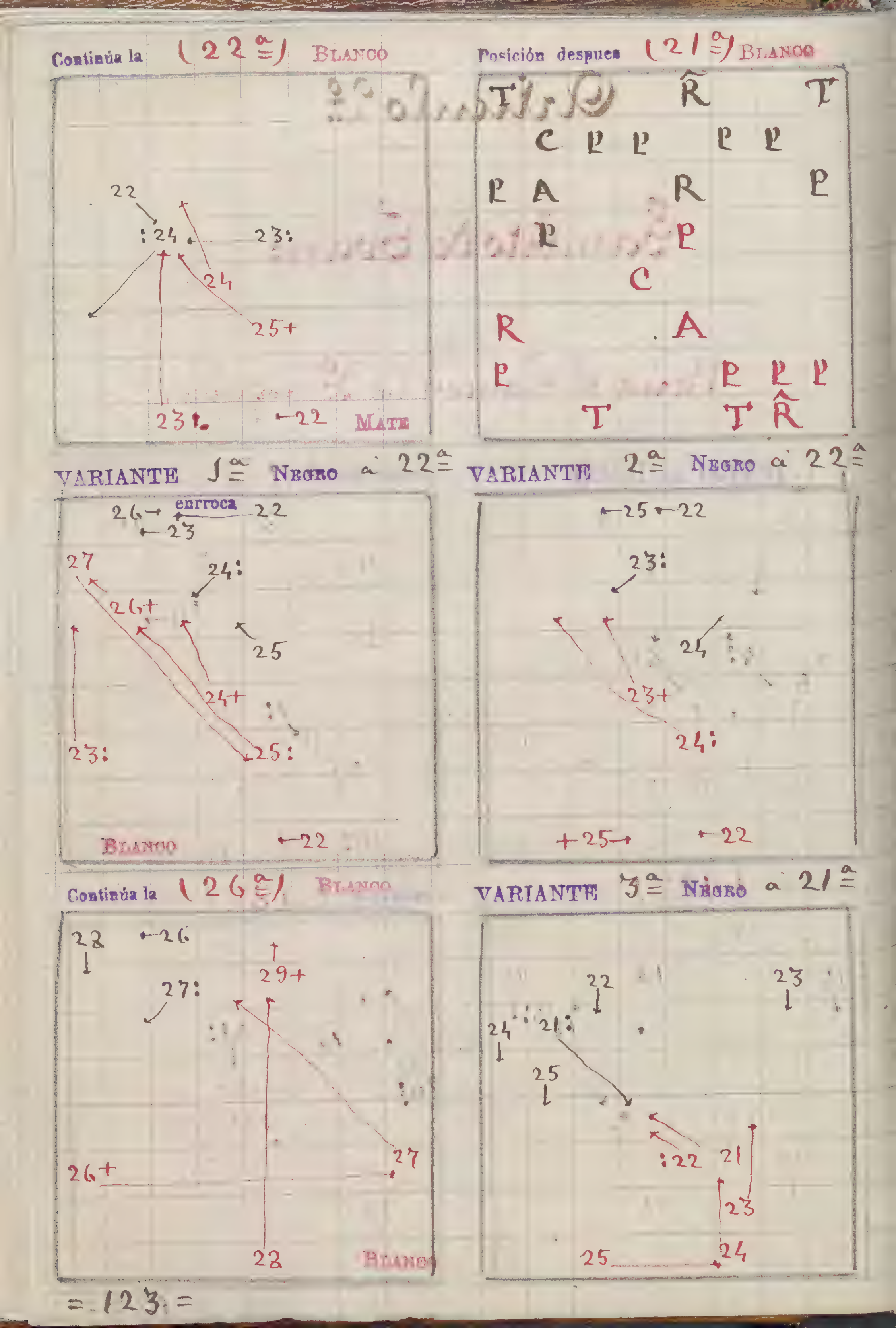
Continúa la (14ª) Blanco
14
15:
:16 :15
17:
14
+16:
17
Continúa la (18ª) Blanco
20
21 19:
:18
19: +
20:
21 +
18:
Continúa la (22ª) Blanco
26 25 22
23
24
25
23
26
24 22
Continúa la (27ª) Blanco
29
27
28
:28
30
29
27
30
Blanco
VARIANTE (9ª) Negro á 3ª)
3
4
4
5
3
enroca
Fin de Ruy Lopez
= 121 =

Articulo 2º

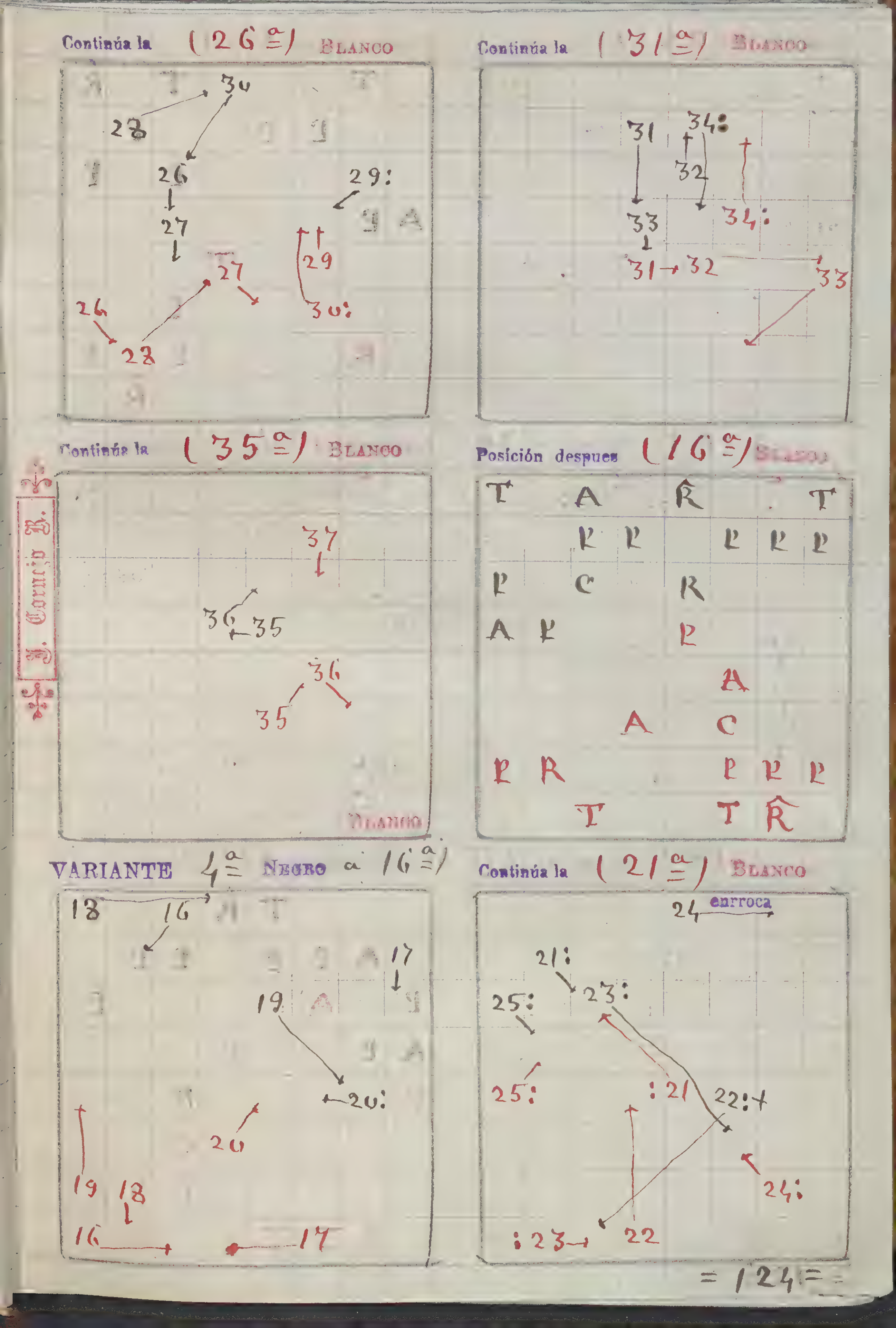
Gambito de Evans

Varia el blanco á la 3ª jugada.

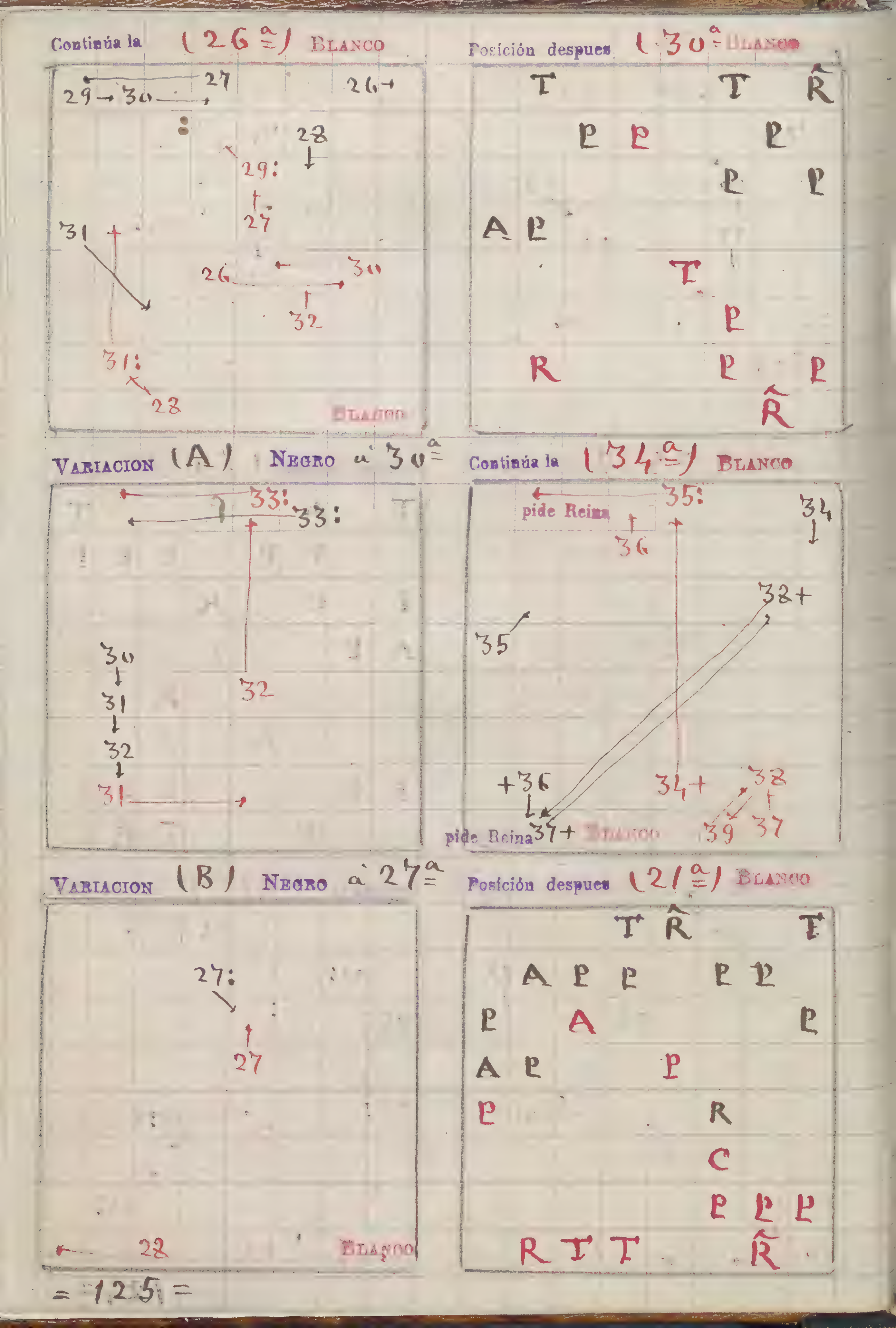




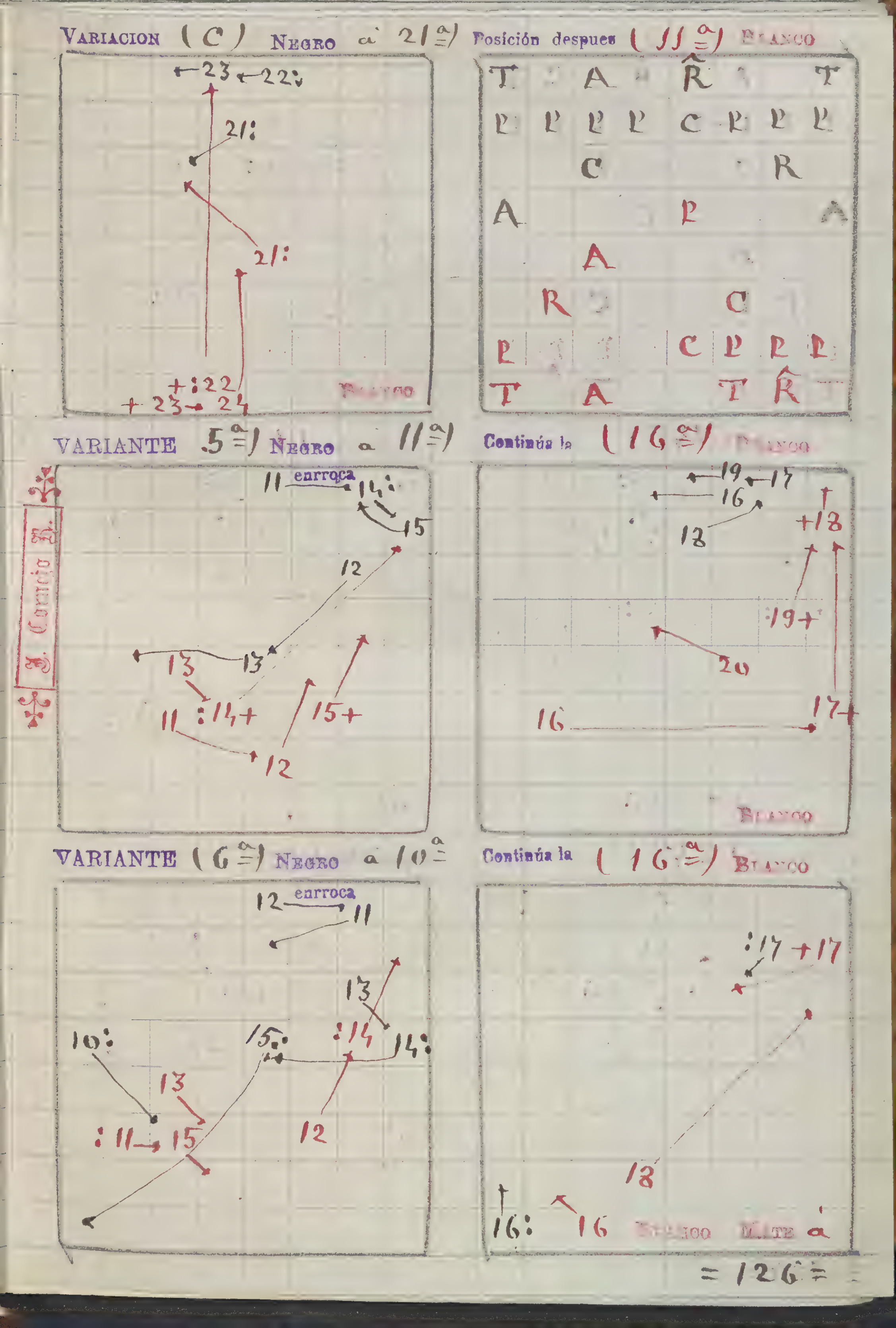
Continúa la (22ª) Blanco
22
:24
23:
24
25+
23
←22
Mate
Posición despues (21ª) Blanco
T R̂ T
C P P P P
P A R P
P P
C
R A
P P P P
T T R̂
VARIANTE 1ª Negro á 22ª
26→ enrroca 22
←23
27
24:
26+
25
24+
23:
25:
Blanco
←22
VARIANTE 2ª Negro á 22ª
←25 ←22
23:
24
23+
24:
+25→
←22
Continúa la (26ª) Blanco
22
←26
27:
29+
26+
27
22
Blanco
VARIANTE 3ª Negro á 21ª
22
23
24
21:
25
:22
21
23
25
24



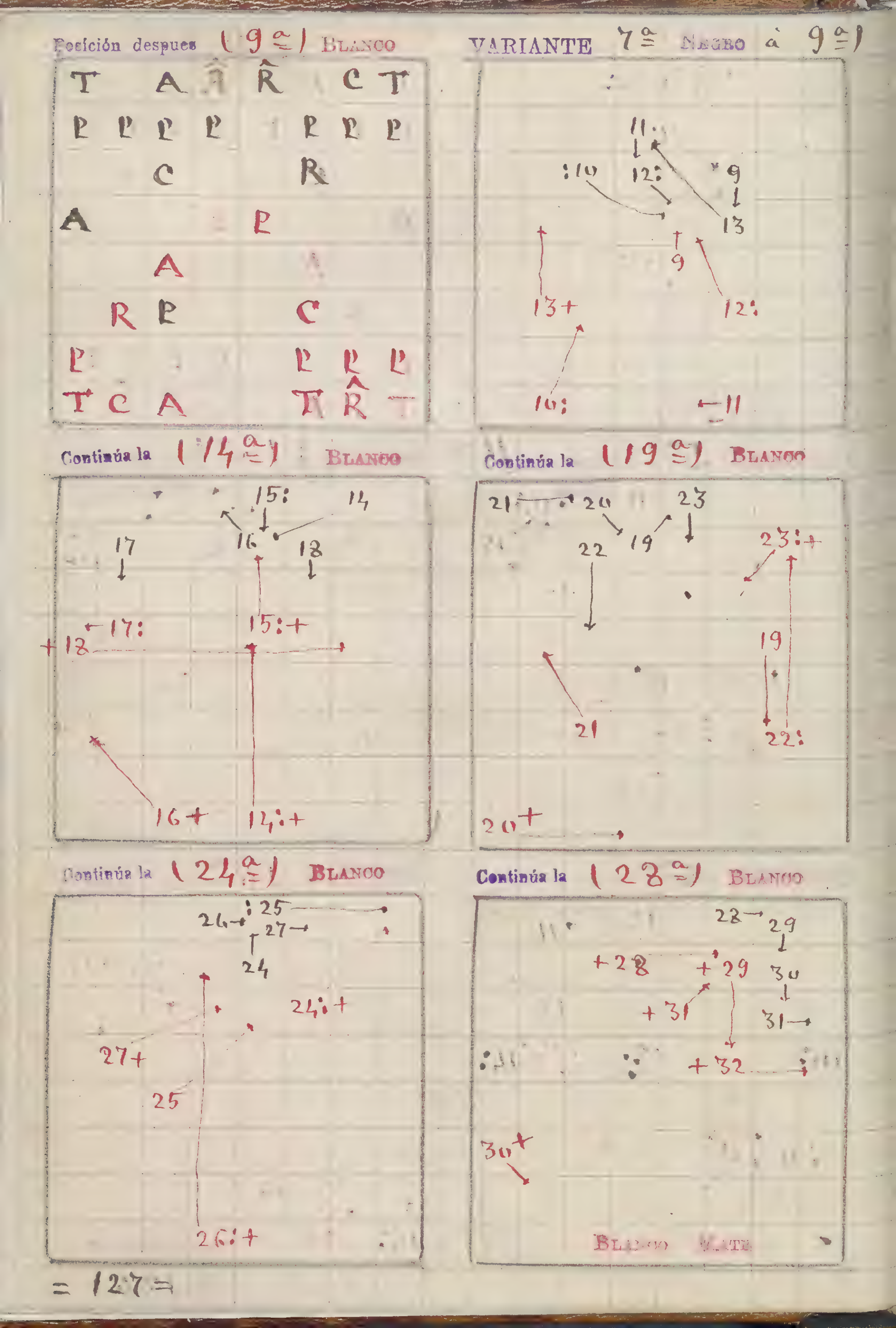
Continúa la (26ª) Blanco
23
34
26
29:
27
27
29
26
30:
28
Continúa la (31ª) Blanco
31
34:
32
34:
33
31 → 32
33
Continúa la (35ª) Blanco
37
36
35
36
35
Blanco
Posición despues (16ª) Blanco
T A R̂ T
P P P P P
P C R
A P P
A
A C
P R P P P
T T R̂
VARIANTE 4ª Negro á 16ª)
18 16
17
19
20:
20
19 18
16 17
Continúa la (21ª) Blanco
24 enrroca
21:
25:
23:
25:
:21
22:+
24:
:23
22
J. Cornejo R.

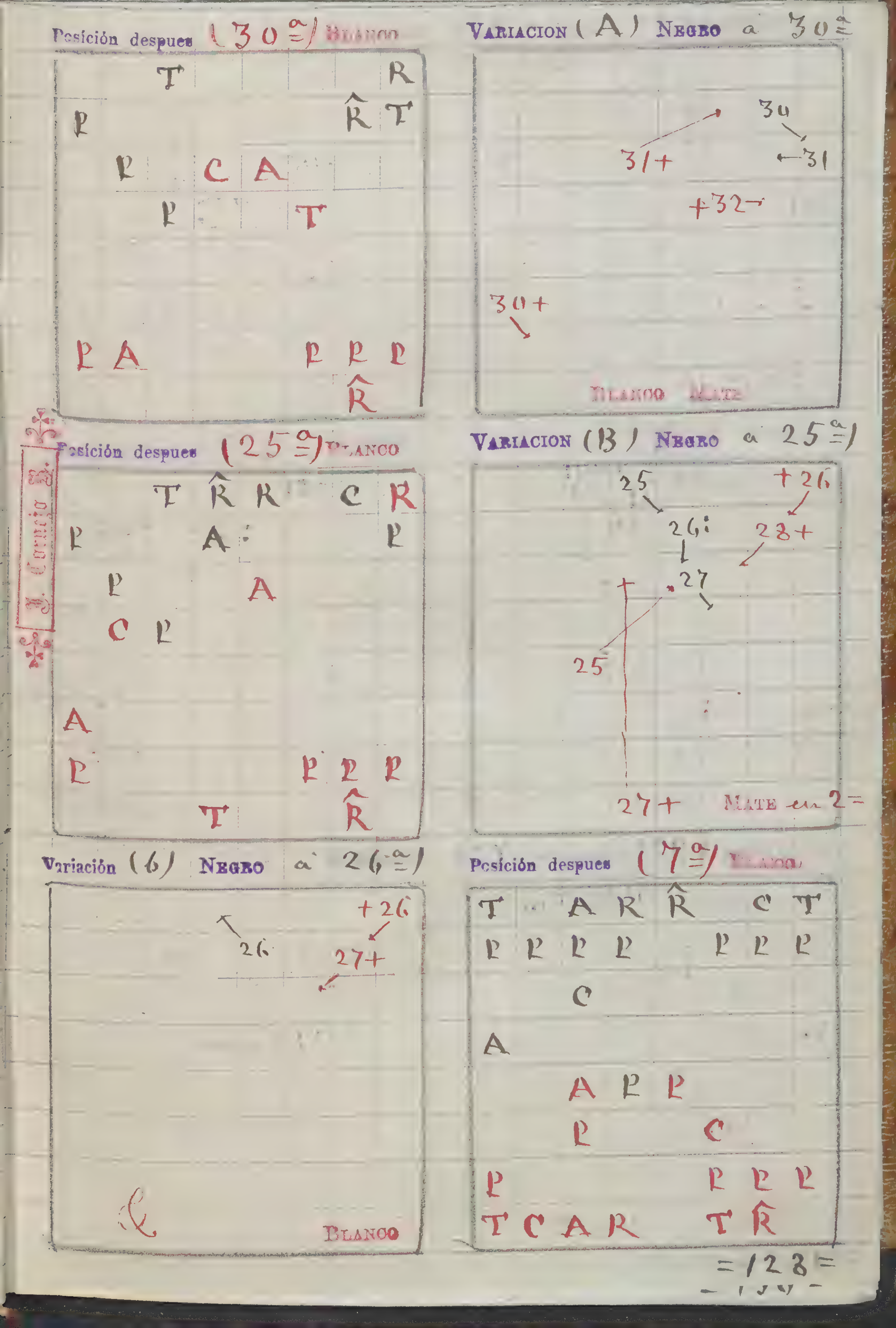


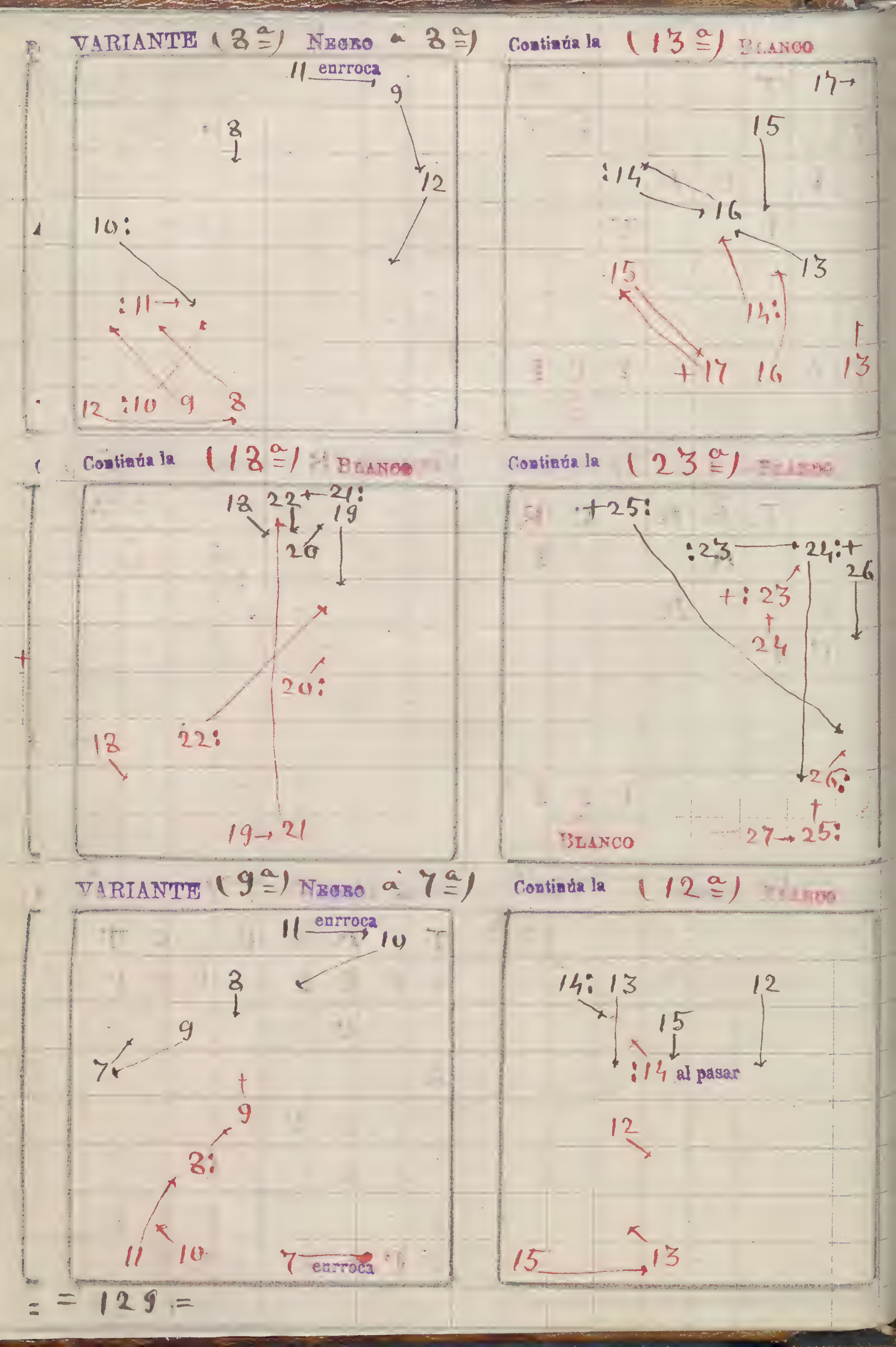
Continúa la (26ª) Blanco
Posición despues (30ª) Blanco
Blanco
Variacion (A) Negro á 30ª
Continúa la (34ª) Blanco
pide Reina
pide Reina
Blanco
Variacion (B) Negro á 27ª
Posición despues (21ª) Blanco
Blanco

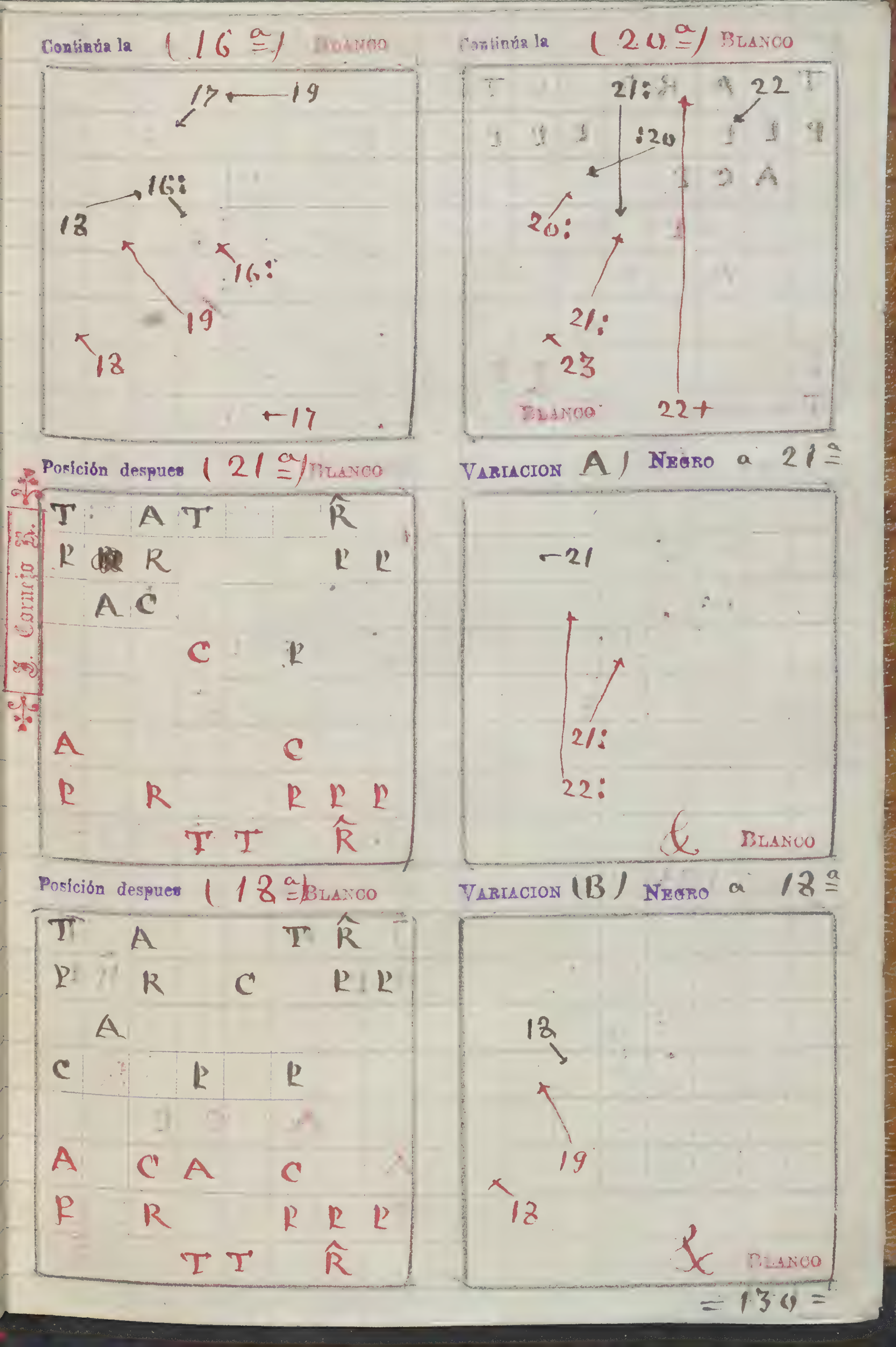


Variacion (C) Negro á 21ª)
Posición despues (11ª) Blanco
T A R̂ T
P P P P C P P P
C R
A P A
A
R C
P C P P P
T A T R̂
Blanco
Variante 5ª) Negro á 11ª)
Continúa la (16ª) Blanco
enroca
Blanco
Variante (6ª) Negro á 10ª
Continúa la (16ª) Blanco
enroca
Blanco Mate á
= 126 =

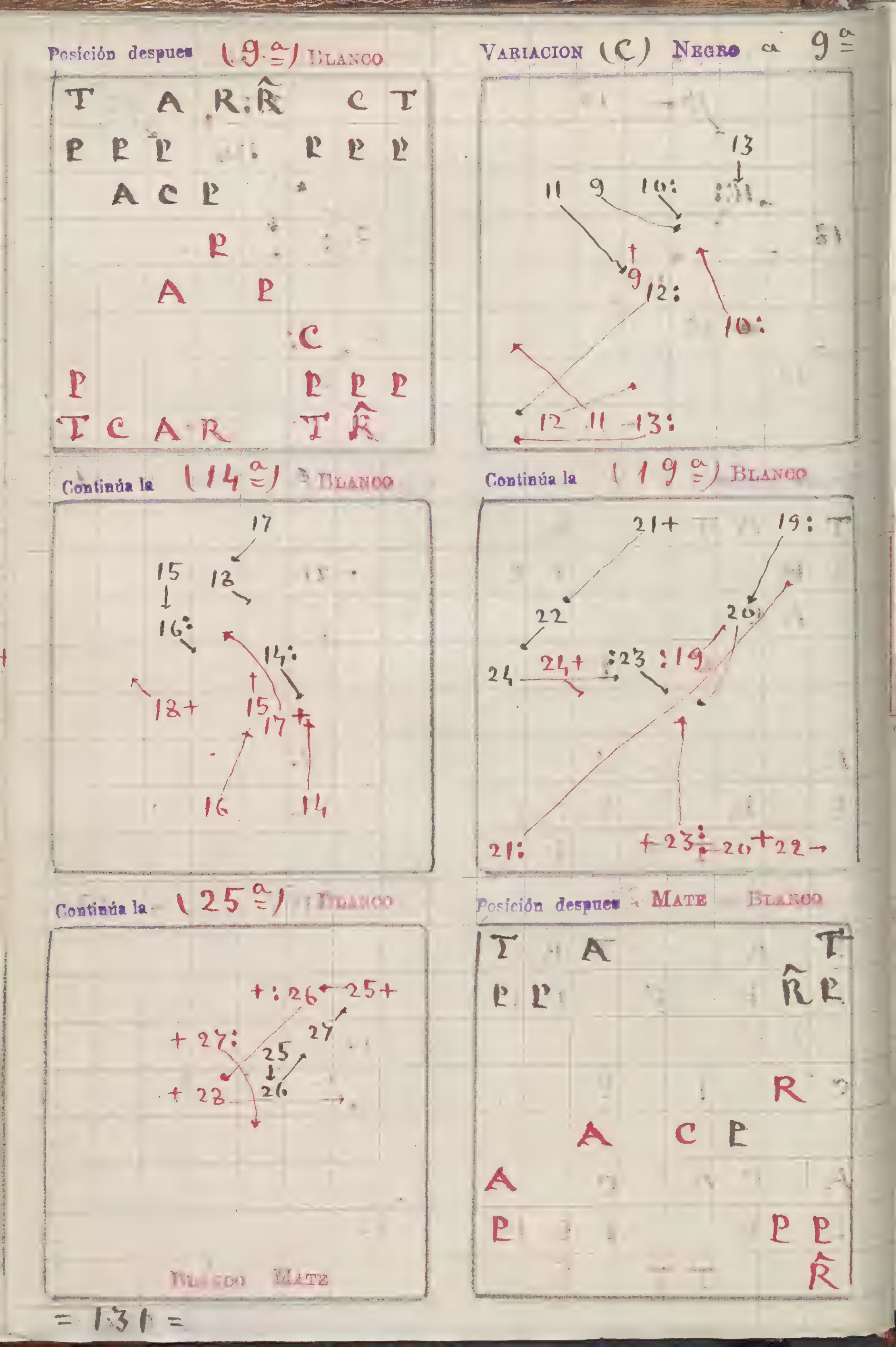

Posición despues (9ª) Blanco
T A Â R̂ C T
P P P P P P P
C R
A P
A
R P C
P P P P
T C A T R̂ T
Variante 7ª Negro à 9ª)
Continúa la (14ª) Blanco
Continúa la (19ª) Blanco
Continúa la (24ª) Blanco
Continúa la (28ª) Blanco
Blanco Mate

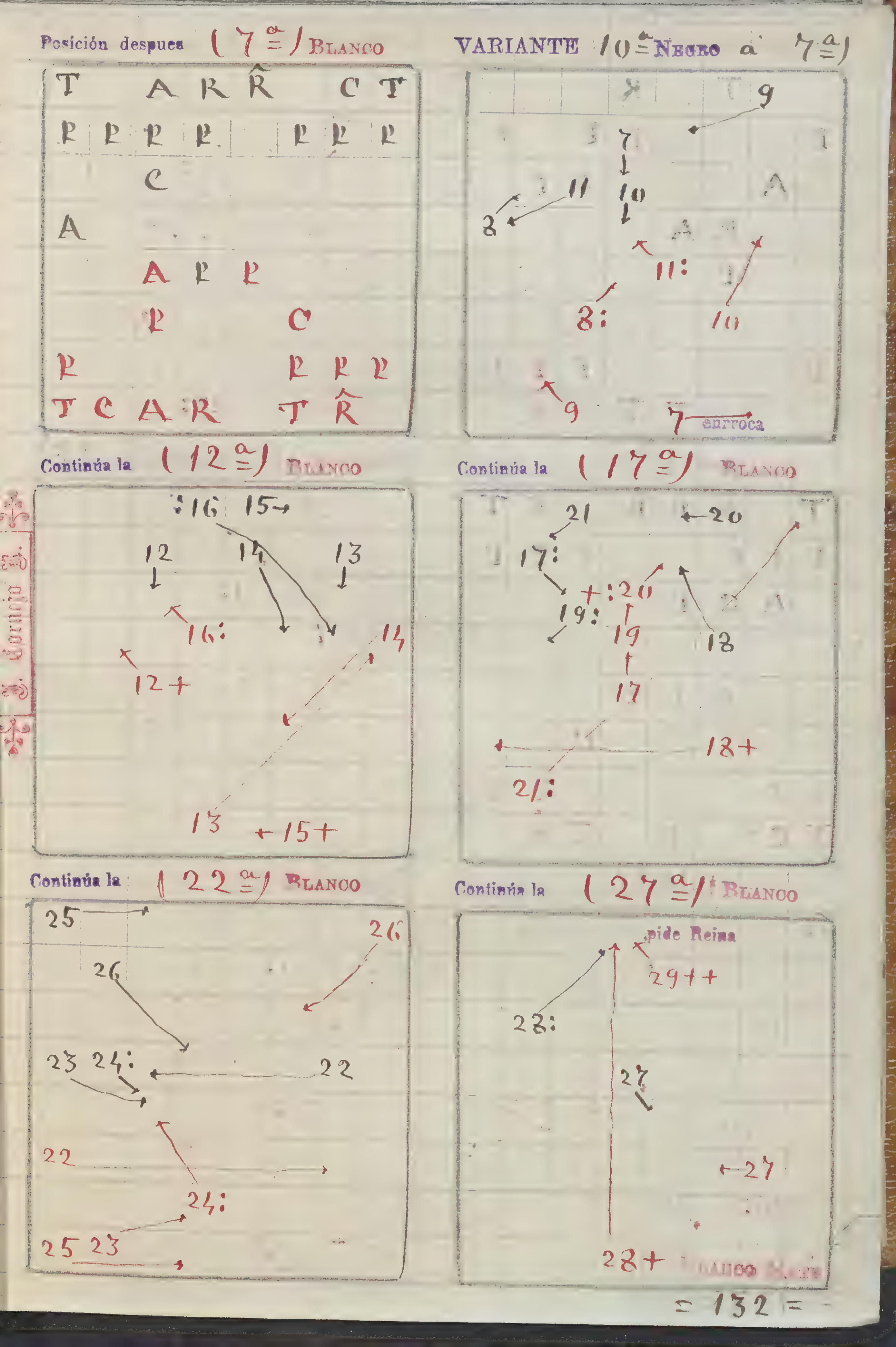

Posición despues (30ª) Blanco
Variacion (A) Negro a 30ª
Blanco Mate
Posición despues (25ª) Blanco
Variacion (B) Negro a 25ª)
Mate en 2ª
Variación (C) Negro a 26ª)
Blanco
Posición despues (7ª) Blanco
=128=

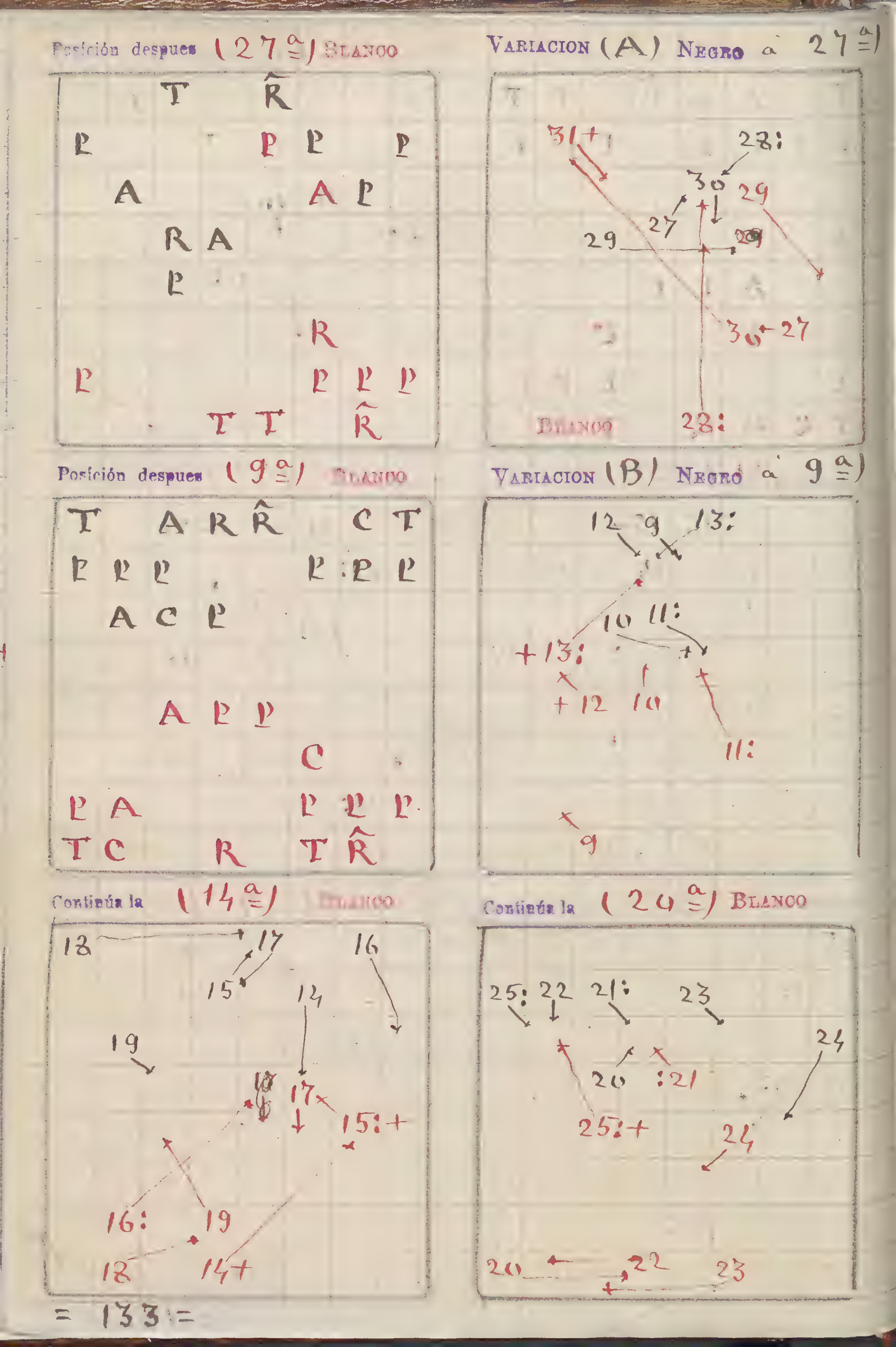

VARIANTE (8ª) Negro á 8ª)
11 enrroca
Continúa la (13ª) Blanco
Continúa la (18ª) Blanco
Continúa la (23ª) Blanco
Blanco
VARIANTE (9ª) Negro á 7ª)
11 enrroca
7 enrroca
Continúa la (12ª) Blanco
14 al pasar
= = 129 =

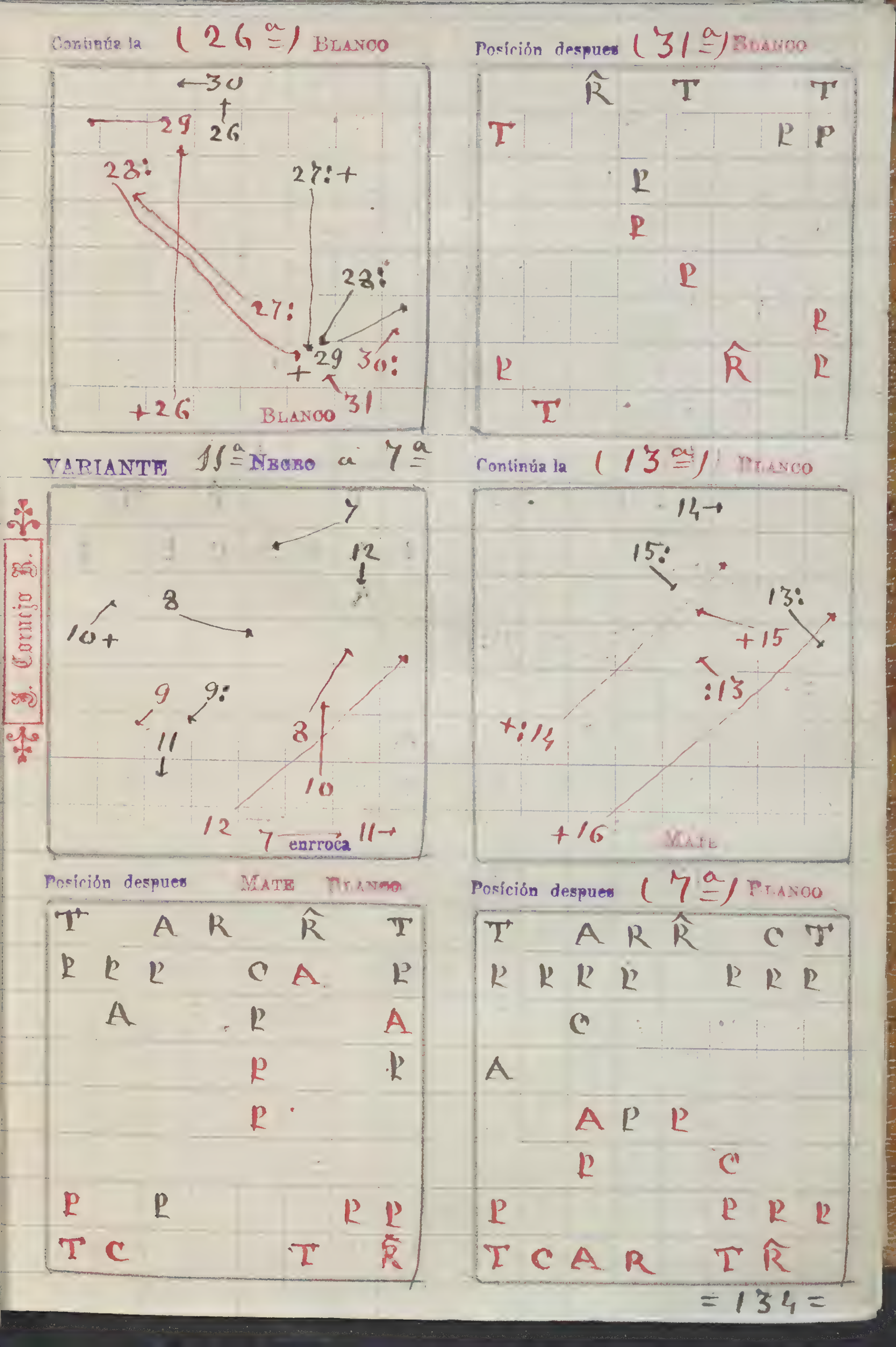


Continúa la (16ª) Blanco
Continúa la (20ª) Blanco
Blanco
Posición despues (21ª) Blanco
Variacion A) Negro a 21ª
Blanco
Posición despues (13ª) Blanco
Variacion (B) Negro a 13ª
Blanco
J. Cornejo E.


Posición despues (9ª) Blanco
Variacion (C) Negro a 9ª
Continúa la (14ª) Blanco
Continúa la (19ª) Blanco
Continúa la (25ª) Blanco
Posición despues Mate Blanco
Blanco Mate
= 131 =

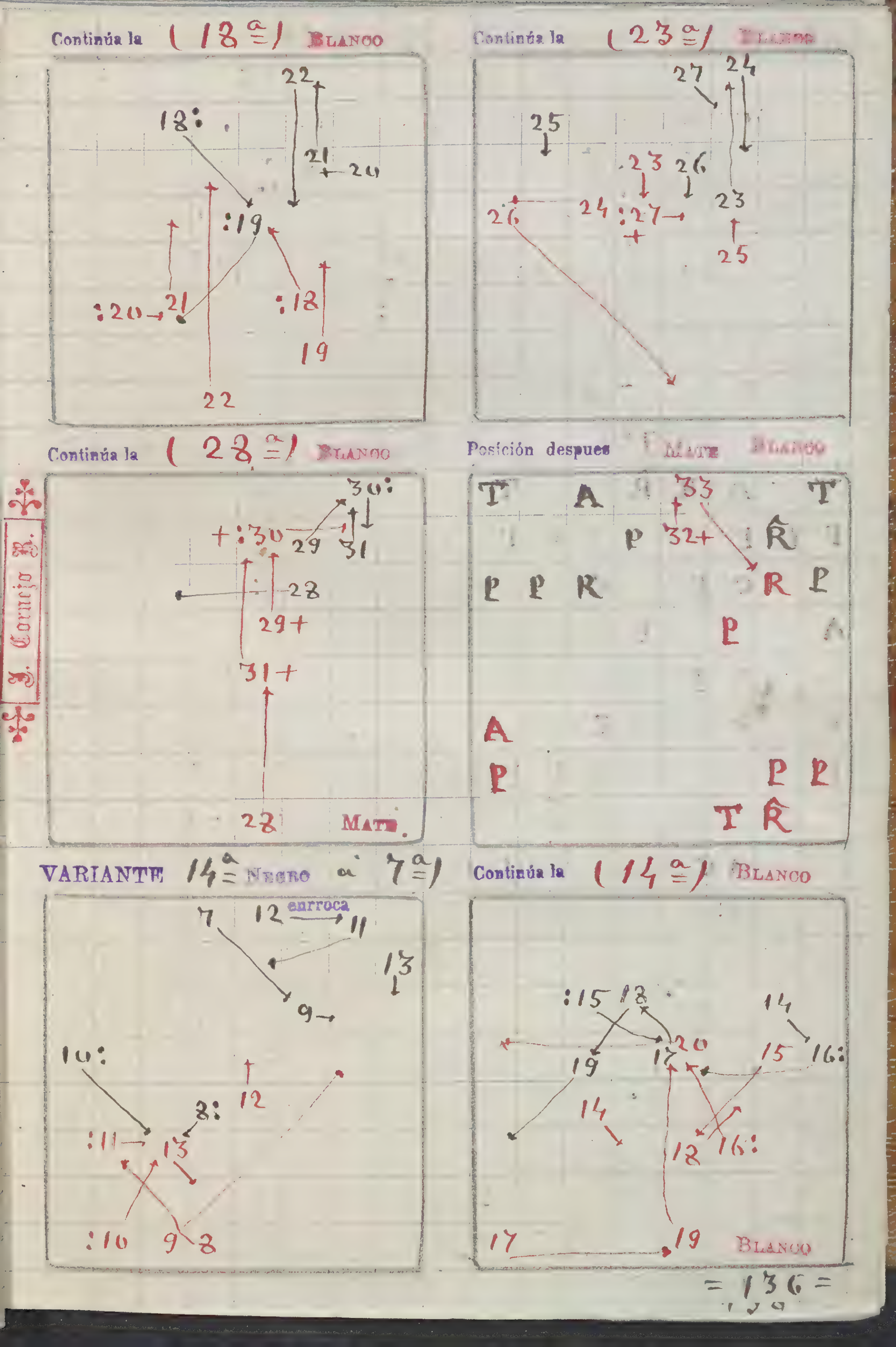

Posición despues (7ª) Blanco
VARIANTE 10ª Negro á 7ª)
enrroca
Continúa la (12ª) Blanco
Continúa la (17ª) Blanco
Continúa la (22ª) Blanco
Continúa la (27ª) Blanco
pide Reina


Posición despues (27ª) Blanco
Variacion (A) Negro á 27ª
Blanco
Posición despues (9ª) Blanco
Variacion (B) Negro á 9ª
Continúa la (14ª) Blanco
Continúa la (20ª) Blanco
= 133 =

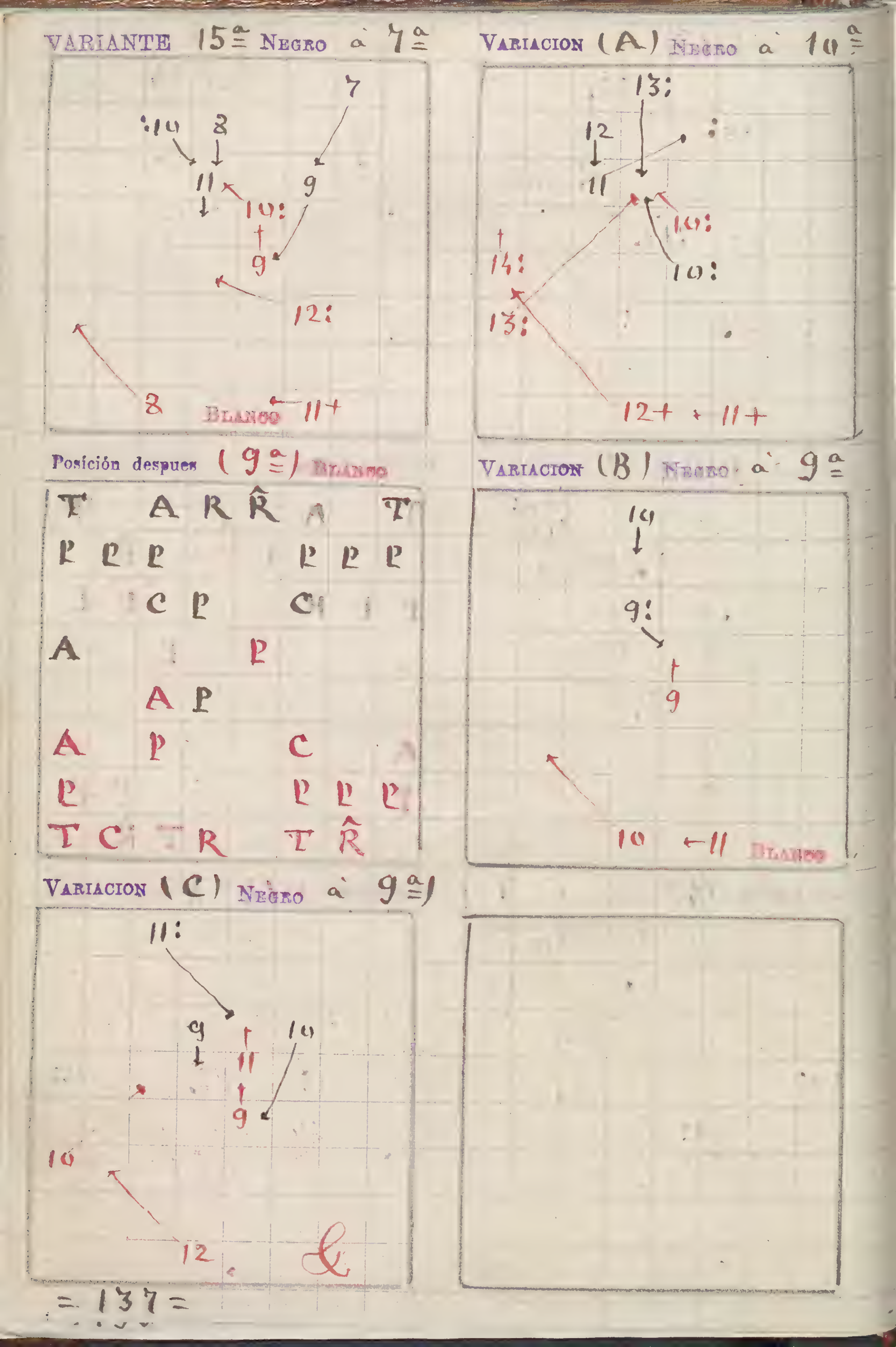


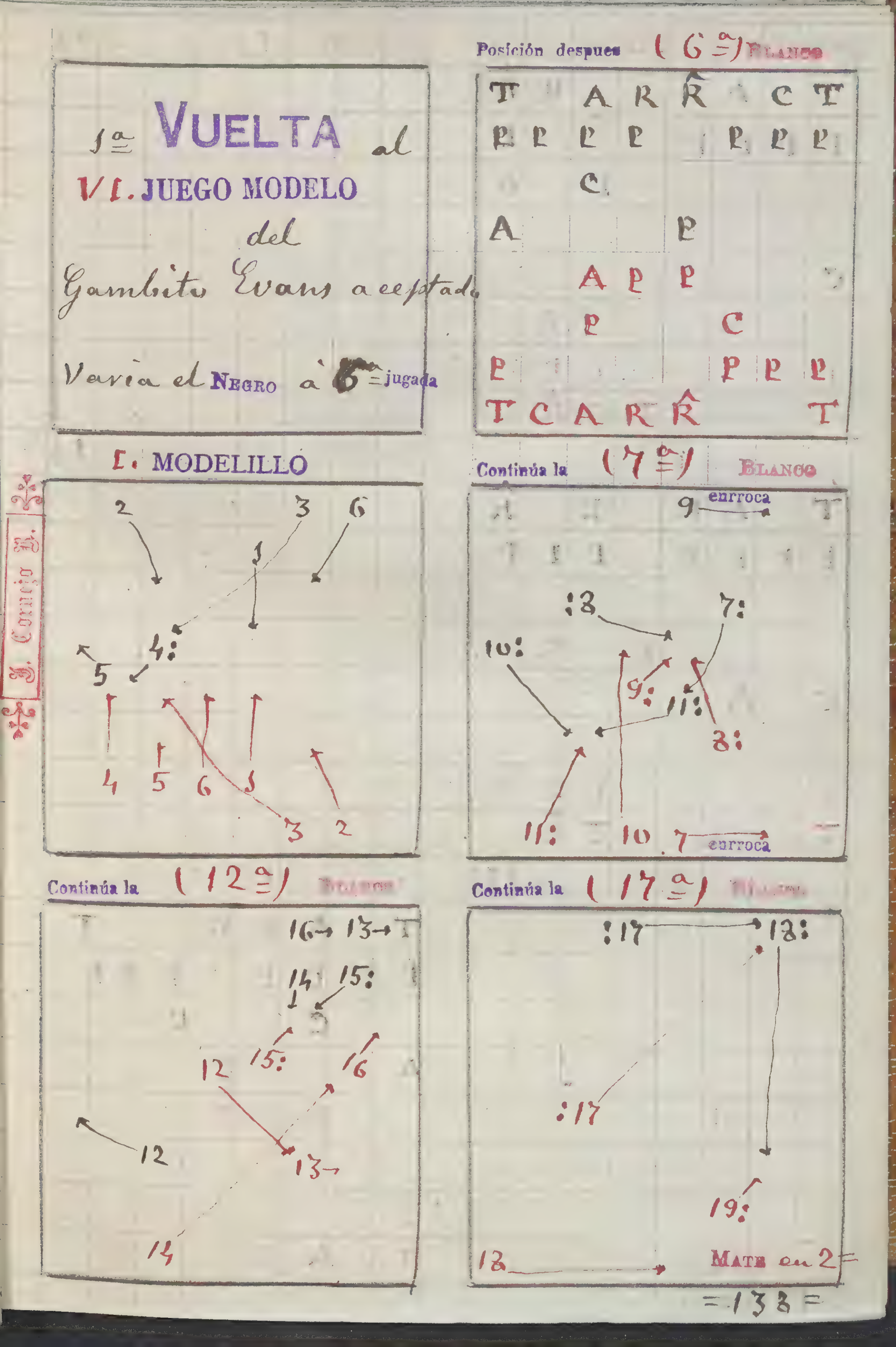
Continúa la (26ª) Blanco
Posición despues (31ª) Blanco
Variante 11ª Negro a 7ª
Continúa la (13ª) Blanco
enrroca
Mate
Posición despues Mate Blanco
Posición despues (7ª) Blanco
J. Cornejo B.
= 134 =

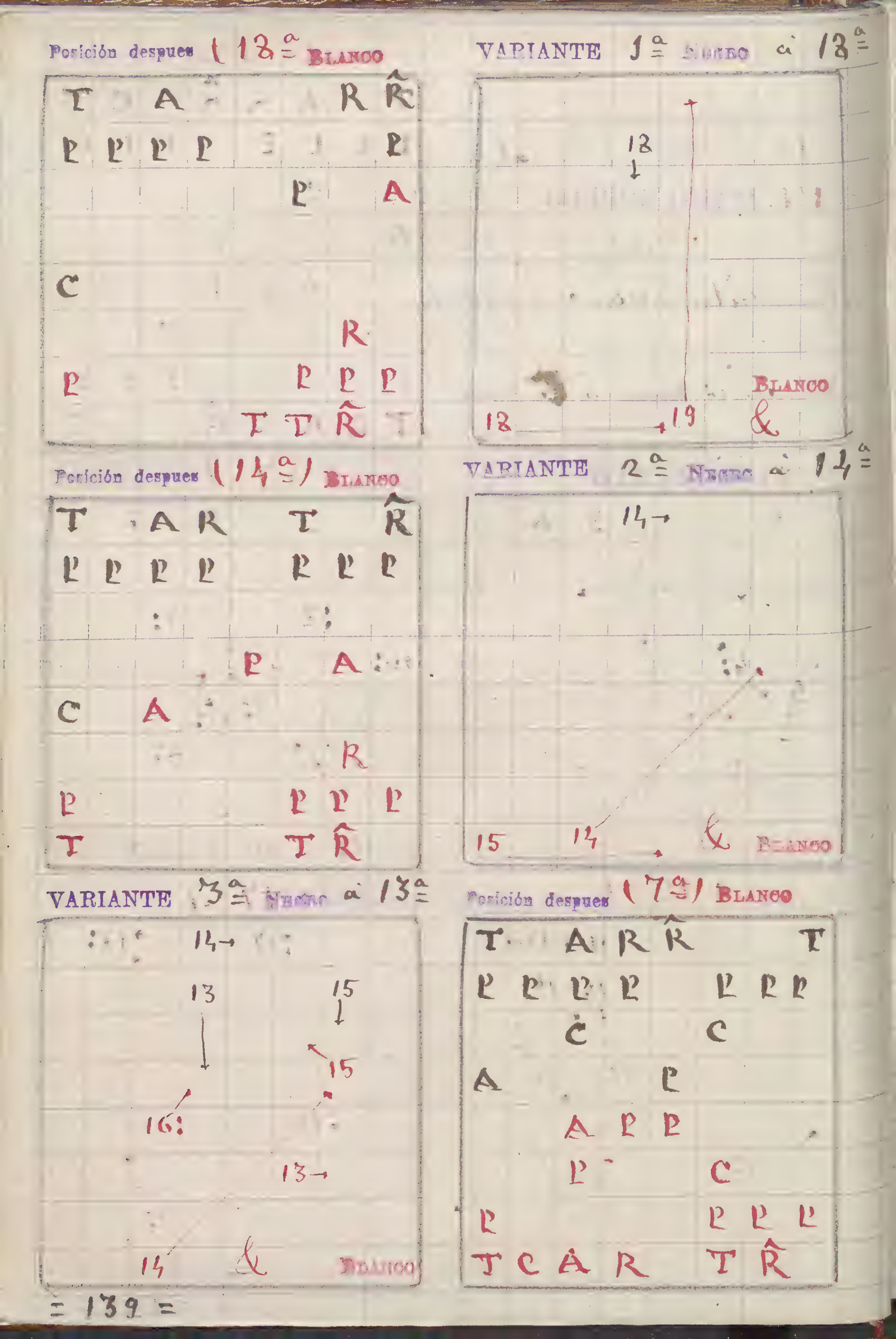

VARIANTE 12ª Negro á 7ª)
Continúa la (13ª) Blanco
Continúa la (18ª) Blanco
Mate
Posición despues (23ª) Blanco
VARIANTE 13ª Negro á 7ª)
enroca
Continúa la (13ª) Blanco
= 135 =

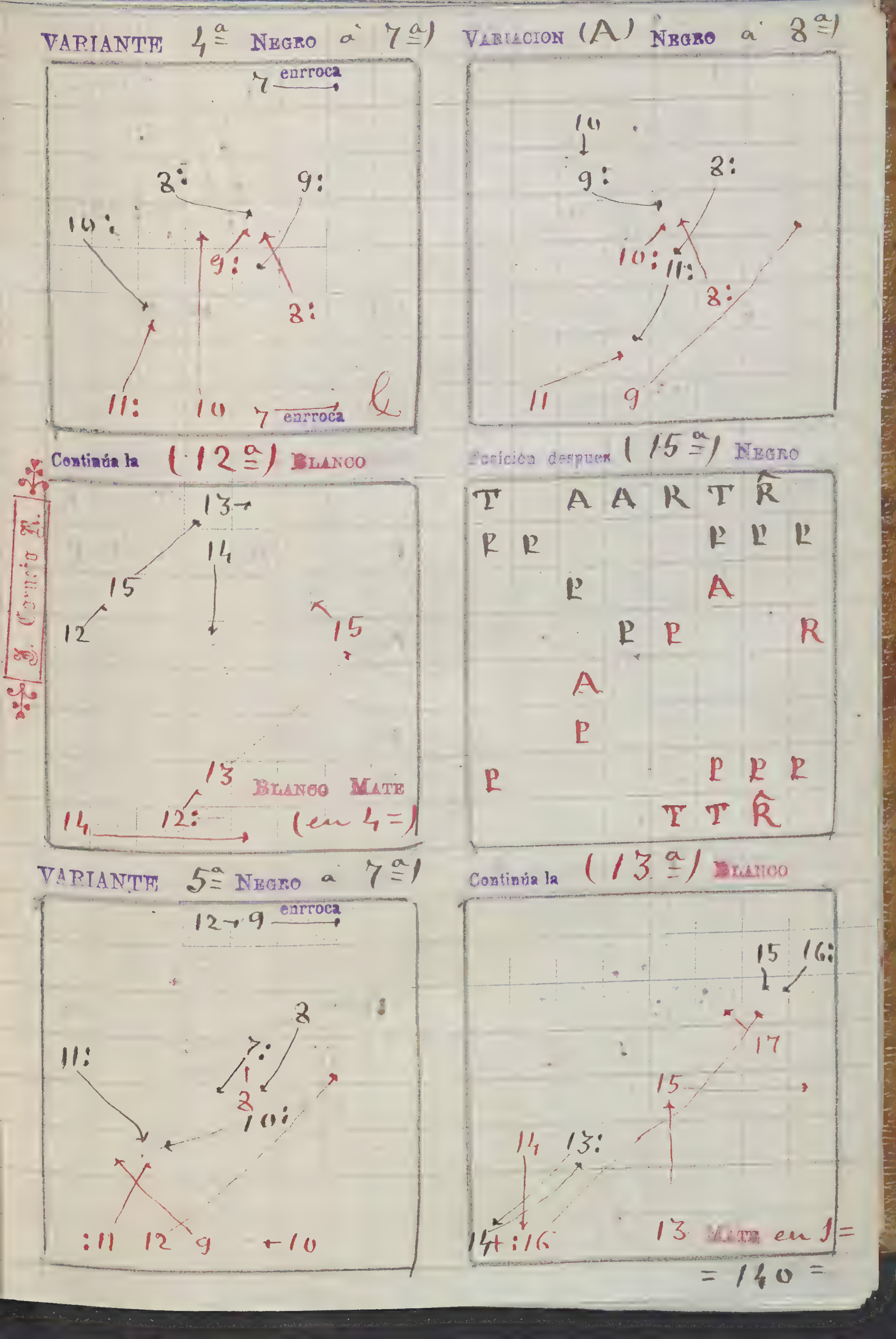


Continúa la (18ª) Blanco
Continúa la (23ª) Blanco
Continúa la (28ª) Blanco
Mate.
Posición despues Mate Blanco
T A T
P R̂
P P R R P
P
A
P P P
T R̂
VARIANTE 14ª Negro á 7ª)
enrroca
Continúa la (14ª) Blanco
Blanco
J. Cornejo R.
= 136 =

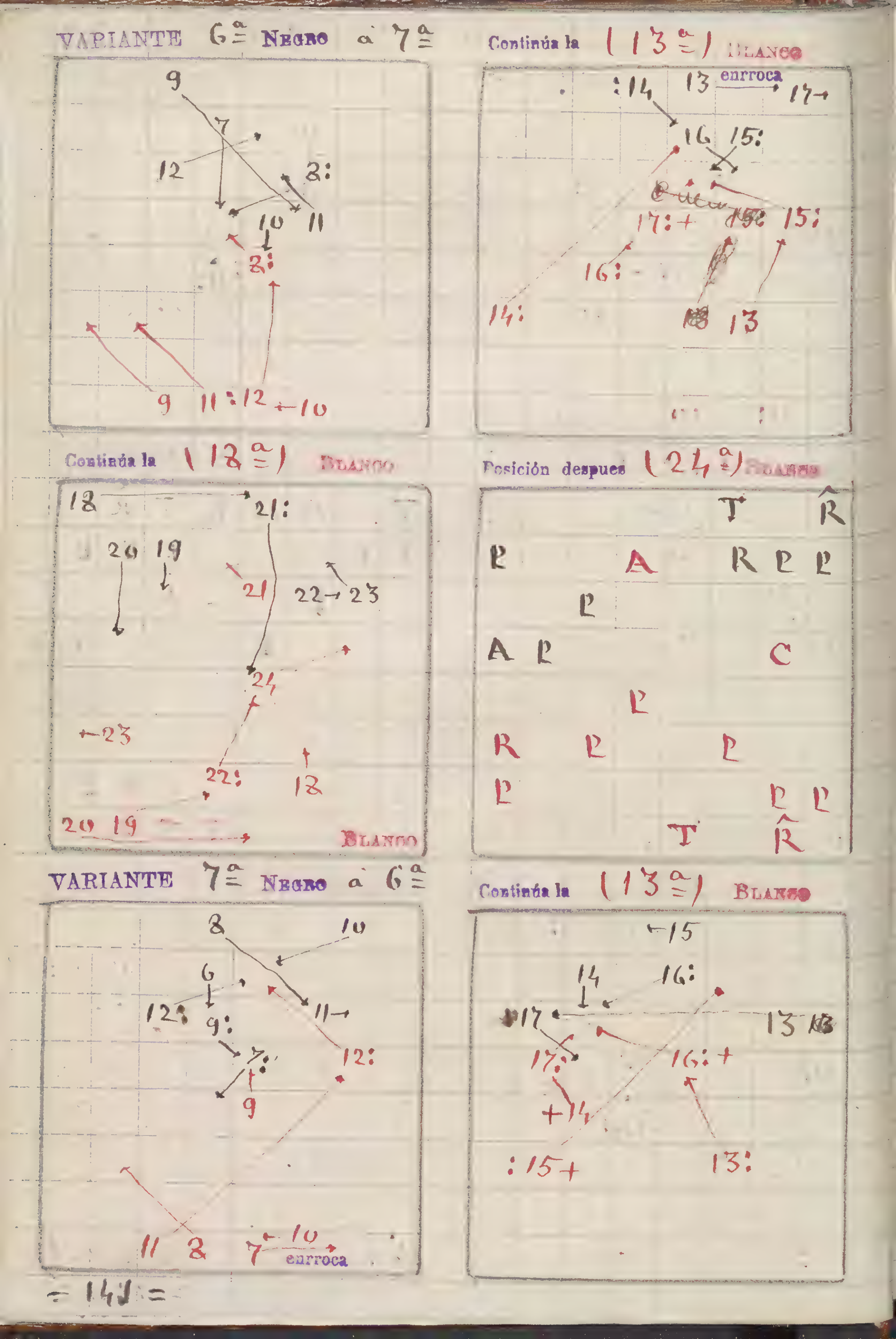

VARIANTE 15ª Negro à 7ª
Blanco
Posición despues (9ª) Blanco
VARIACION (A) Negro à 10ª
VARIACION (B) Negro à 9ª
Blanco
VARIACION (C) Negro à 9ª)
= 137 =


1ª VUELTA al
VI. JUEGO MODELO
del
Gambito Evans aceptado
Varia el Negro á 6ª jugada
I. MODELILLO
Posición despues (6ª) Blanco
T A R R̂ C T
P P P P P P P
C
A P
A P P
P C
P P P P
T C A R R̂ T
Continúa la (7ª) Blanco
enrroca
enrroca
Continúa la (12ª)
Continúa la (17ª)
Mate en 2ª
J. Cornejo B.
=138=

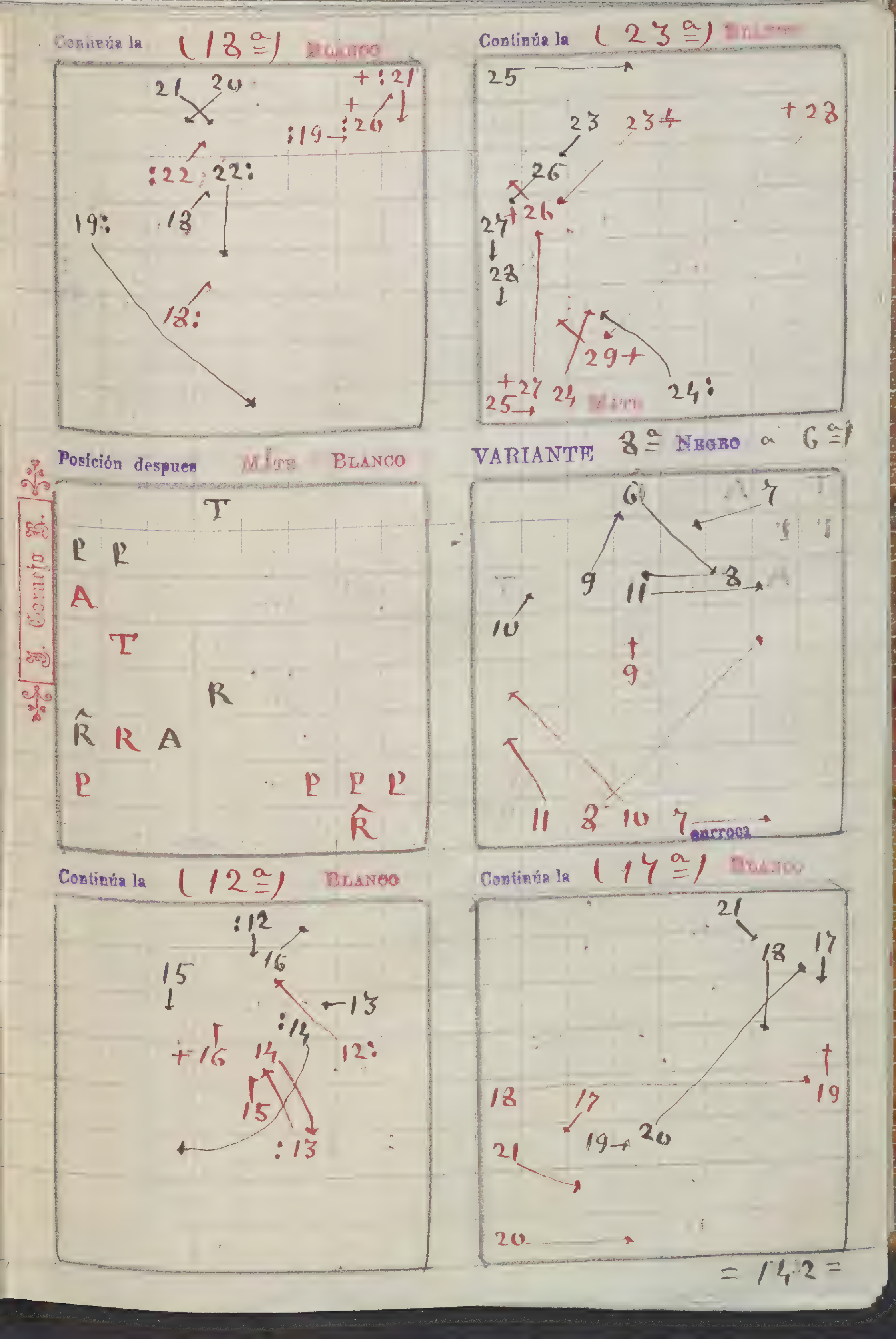

Posición despues (13ª) Blanco
VARIANTE 1ª Negro á 13ª
Posición despues (14ª) Blanco
VARIANTE 2ª Negro á 14ª
VARIANTE 3ª Negro á 13ª
Posición despues (17ª) Blanco

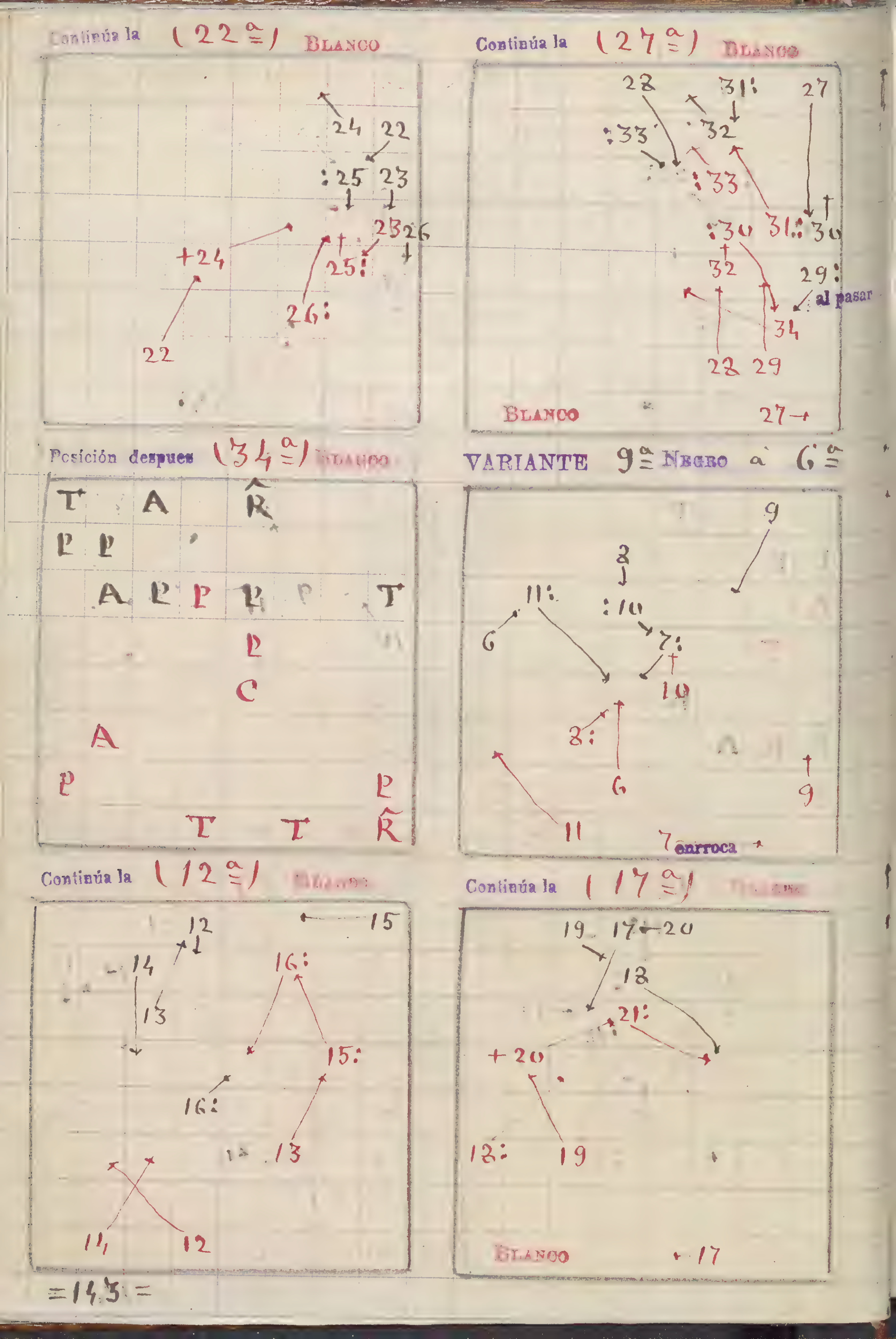


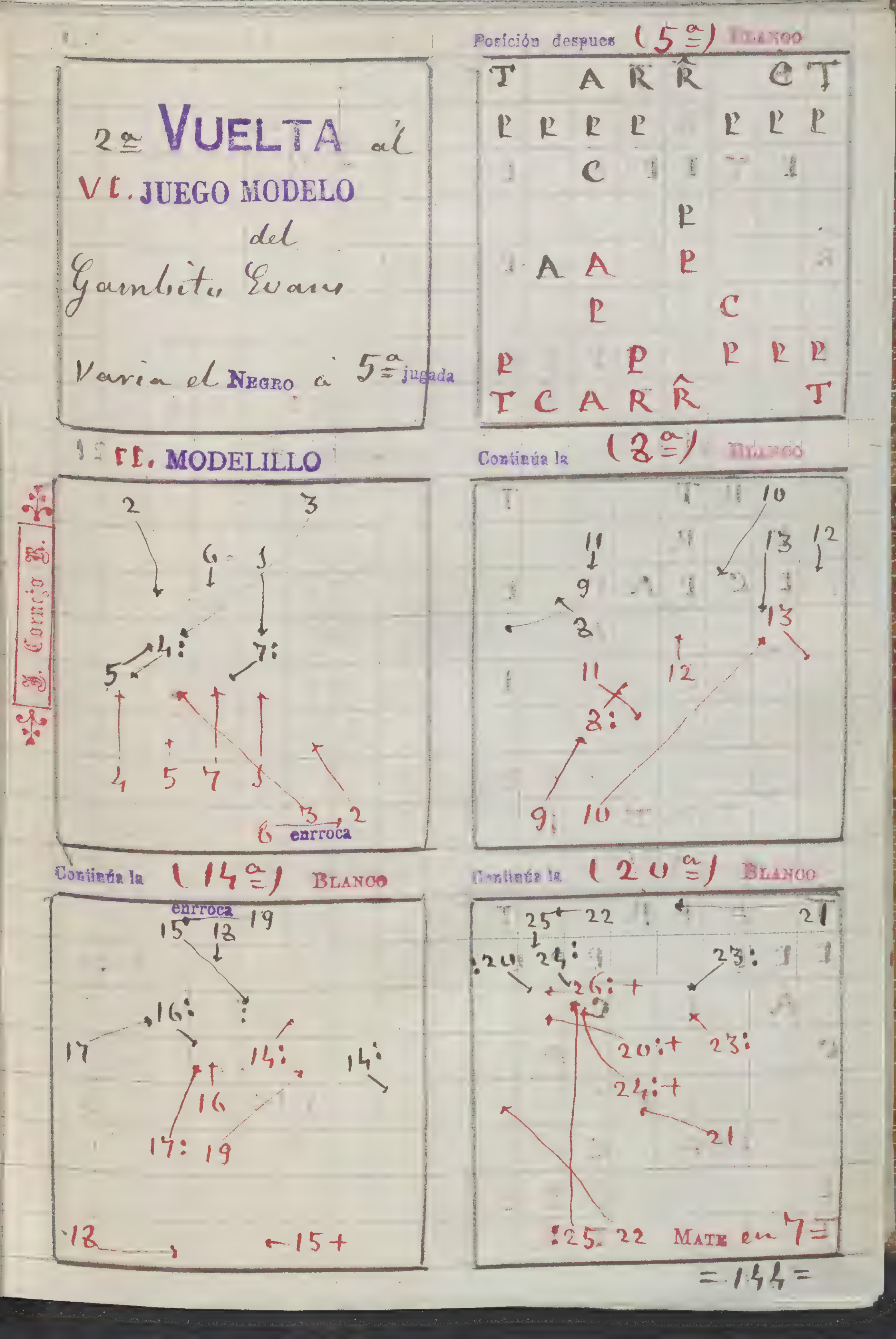
VARIANTE 4ª NEGRO á 7ª)
7 enrroca
8: 9:
10:
9:
8:
11: 10 7 enrroca
VARIACION (A) NEGRO á 8ª)
10
9: 8:
10: 11:
8:
11 9
Continúa la (12ª) BLANCO
13
14
15
12
15
13
BLANCO MATE
14 12: (en 4ª)
Posición después (15ª) NEGRO
T A A R T R̂
P P P P P
P A
P P R
A
P
P P P P
T T R̂
VARIANTE 5ª NEGRO á 7ª)
12→9 enrroca
8
11: 7:
8
10:
:11 12 9 ←10
Continúa la (13ª) BLANCO
15 16:
17
15
14 13:
14:16 13 MATE en 1ª
= 140 =



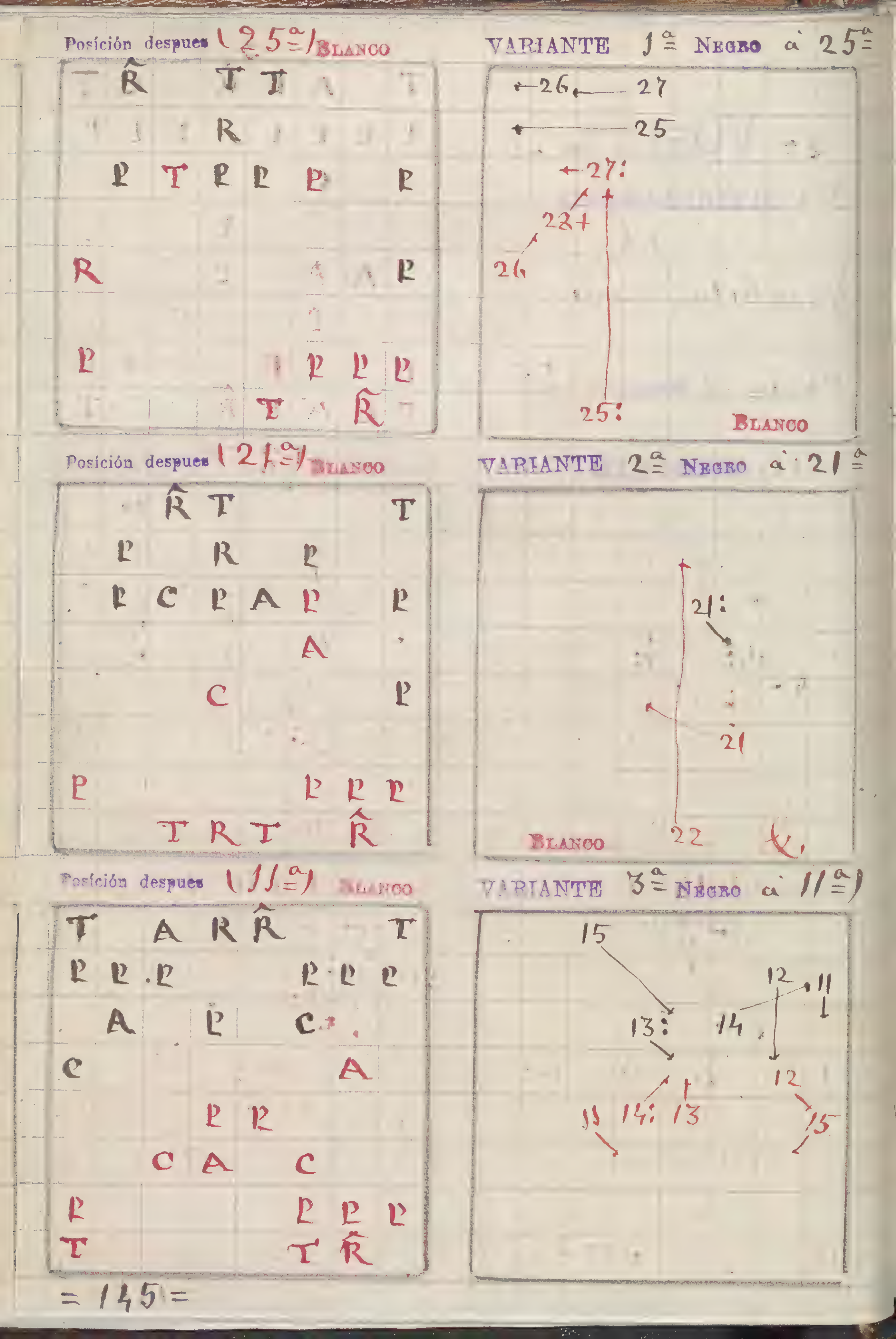
VARIANTE 6ª Negro á 7ª
Continúa la (13ª) Blanco
enrroca
Continúa la (18ª) Blanco
Posición despues (24ª) Blanco
Blanco
VARIANTE 7ª Negro á 6ª
Continúa la (13ª) Blanco
enrroca
= 141 =


Continúa la (13ª) Blanco
Continúa la (23ª) Blanco
Mate
Posición despues Mate Blanco
VARIANTE 8ª Negro a 6ª
enrroca
J. Cornejo B.
Continúa la (12ª) Blanco
Continúa la (17ª) Blanco
= 142 =

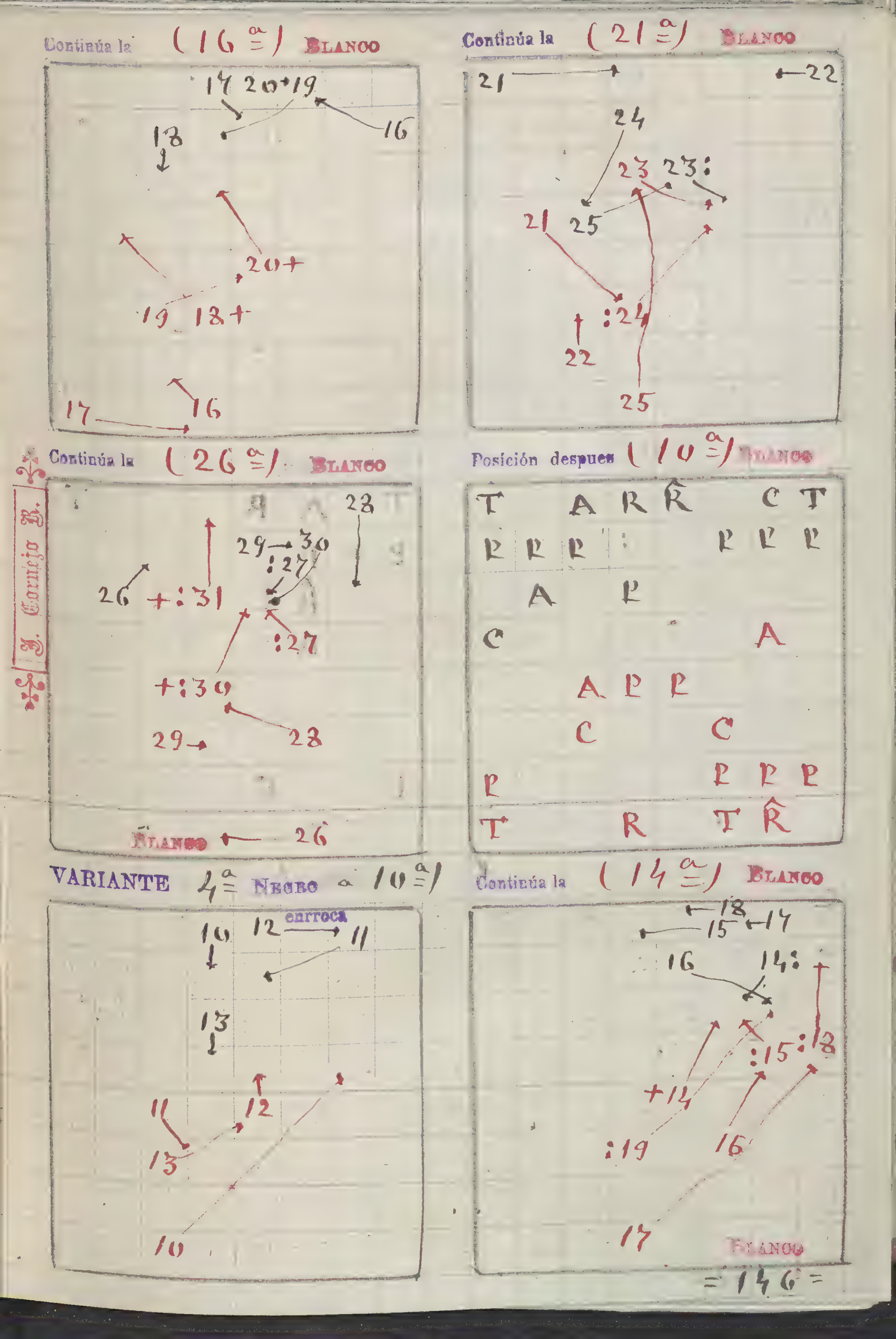

Continúa la (22ª) Blanco
Continúa la (27ª) Blanco
al pasar
Blanco
Posición despues (34ª) Blanco
VARIANTE 9ª Negro á 6ª
enrroca
Continúa la (12ª) Blanco
Continúa la (17ª) Blanco
Blanco
=143=



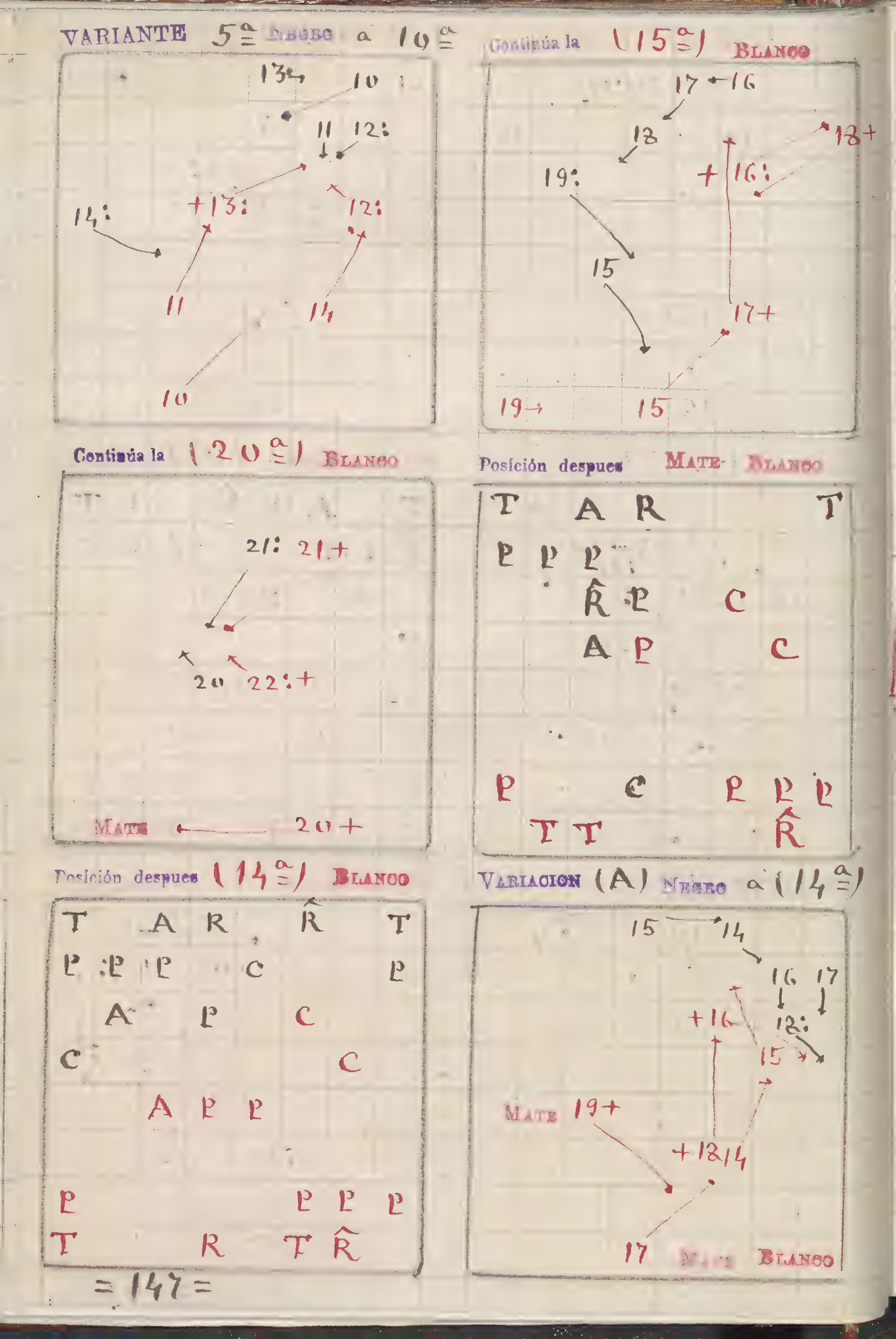
2ª VUELTA al
VI. JUEGO MODELO
del
Gambito Evans
Varia el NEGRO á 5ª jugada
Posición despues (5ª) BLANCO
T A R R̂ C T
C
A A
C
T C A R R̂ T
VI. MODELILLO
enrroca
Continúa la (8ª) BLANCO
Continúa la (14ª) BLANCO
enrroca
Continúa la (20ª) BLANCO
MATE en 7ª
J. Cornejo R.
= 144 =

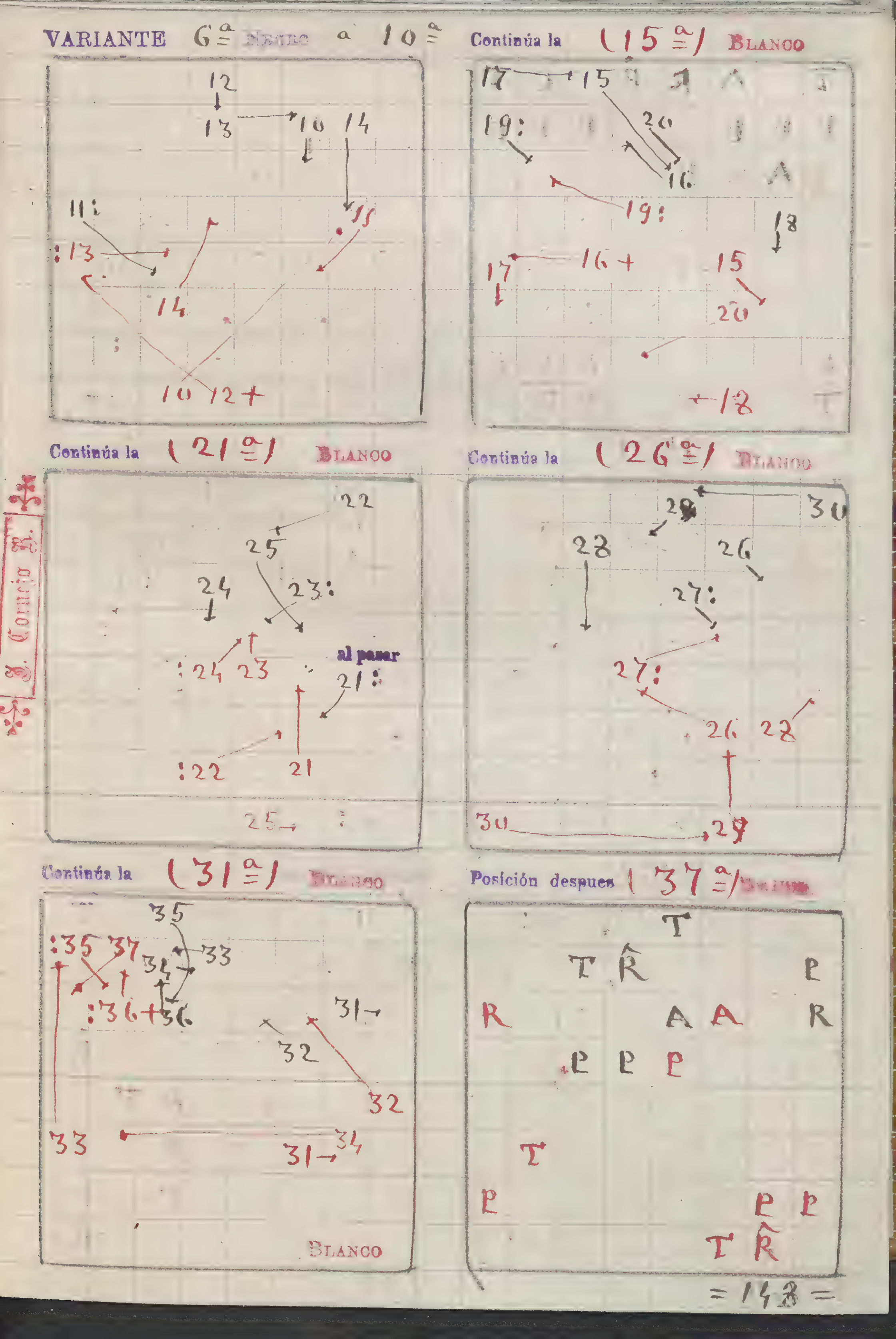


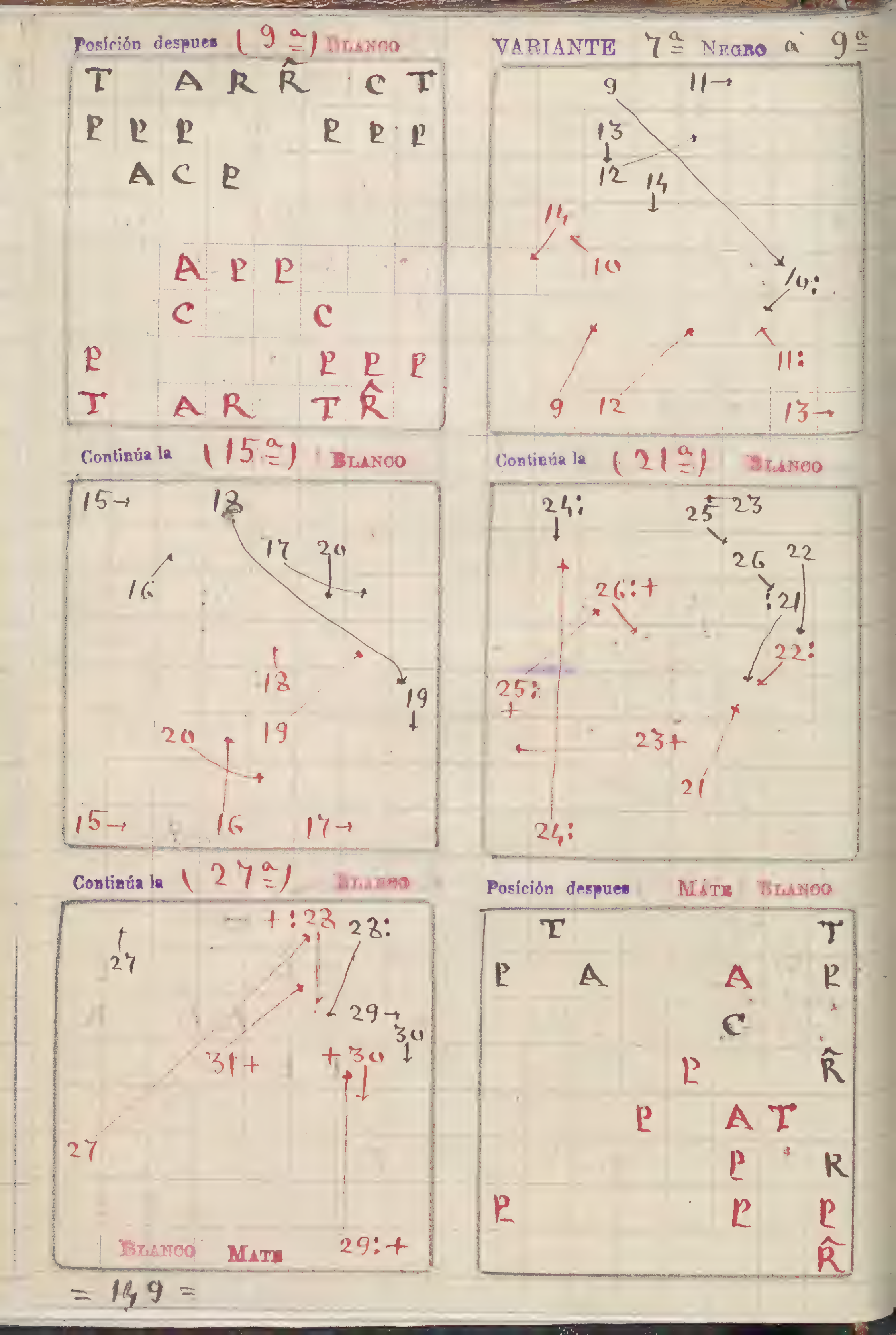
Posición despues (25ª) Blanco
VARIANTE 1ª Negro á 25ª
26
27
25
27:
23+
26
25:
Blanco
Posición despues (21ª) Blanco
VARIANTE 2ª Negro á 21ª
21:
21
22
Blanco
Posición despues (11ª) Blanco
VARIANTE 3ª Negro á 11ª
15
12
11
13:
14
12
11
14:
13
15
= 145 =

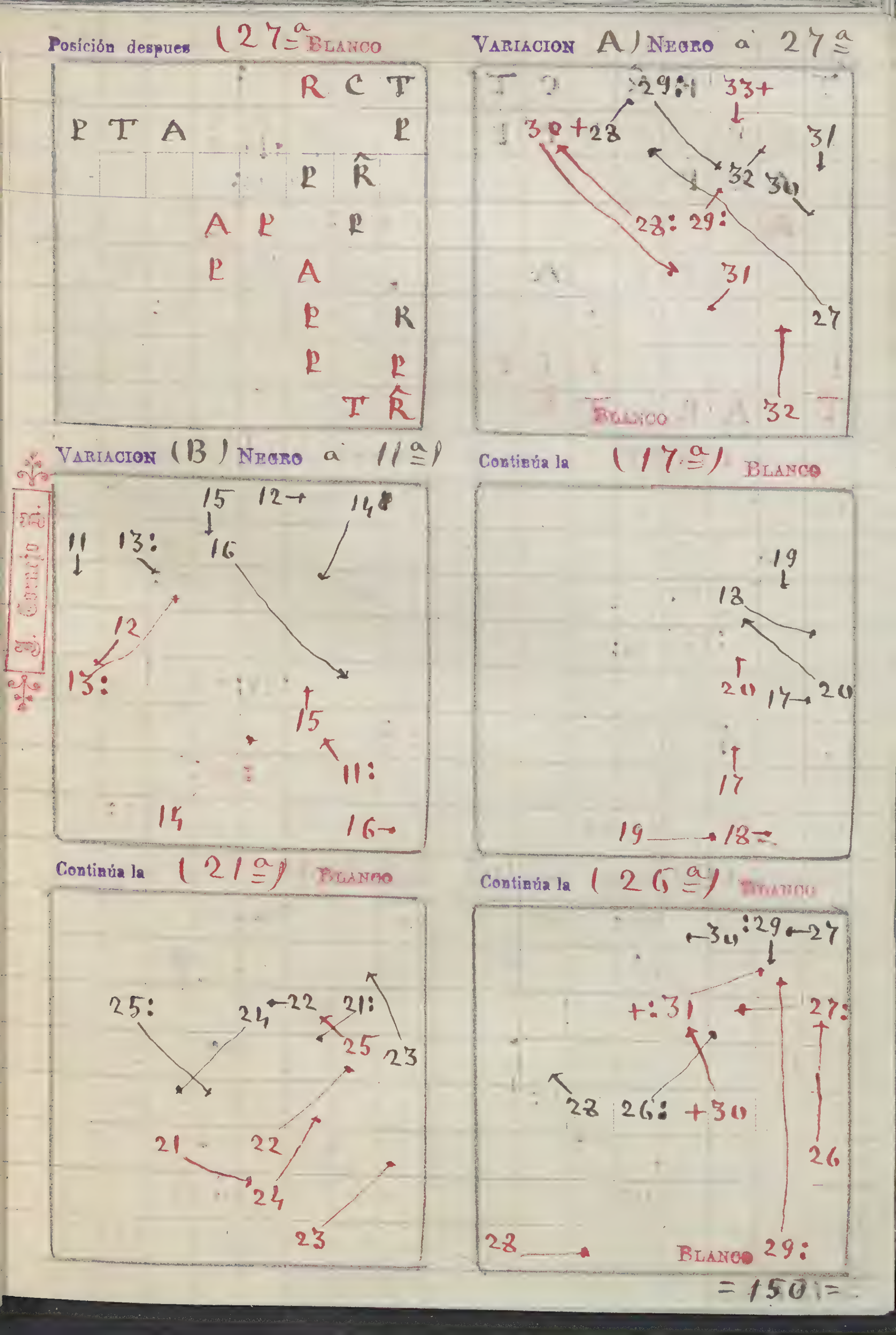


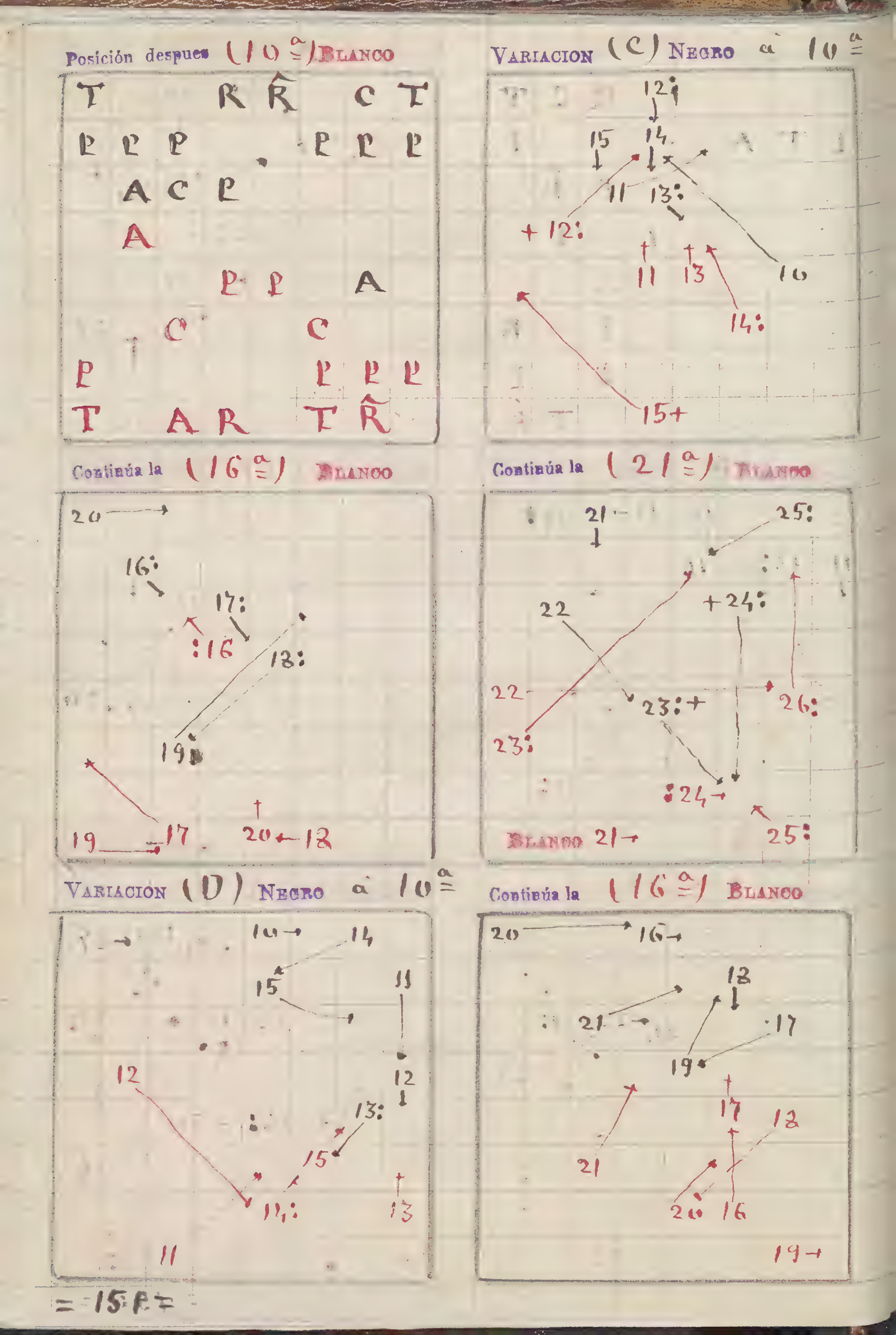
Continúa la (16ª) Blanco
14 20+19
13
16
20+
19 18+
17
16
Continúa la (21ª) Blanco
21
22
24
23 23:
21 25
:24
22
25
Continúa la (26ª) Blanco
28
29 30
:27
26 +:31
:27
+:30
29
28
Blanco
26
Posición despues (10ª) Blanco
T A R R̂ C T
P P P P P P
A P
C A
A P P
C C
P P P P
T R T R̂
Variante 4ª Negro a 10ª)
enrroca
10 12 11
13
11 12
13
10
Continúa la (14ª) Blanco
18
15 17
16 14:
+14 :15 :18
:19 16
17
Blanco
J. Cornejo B.

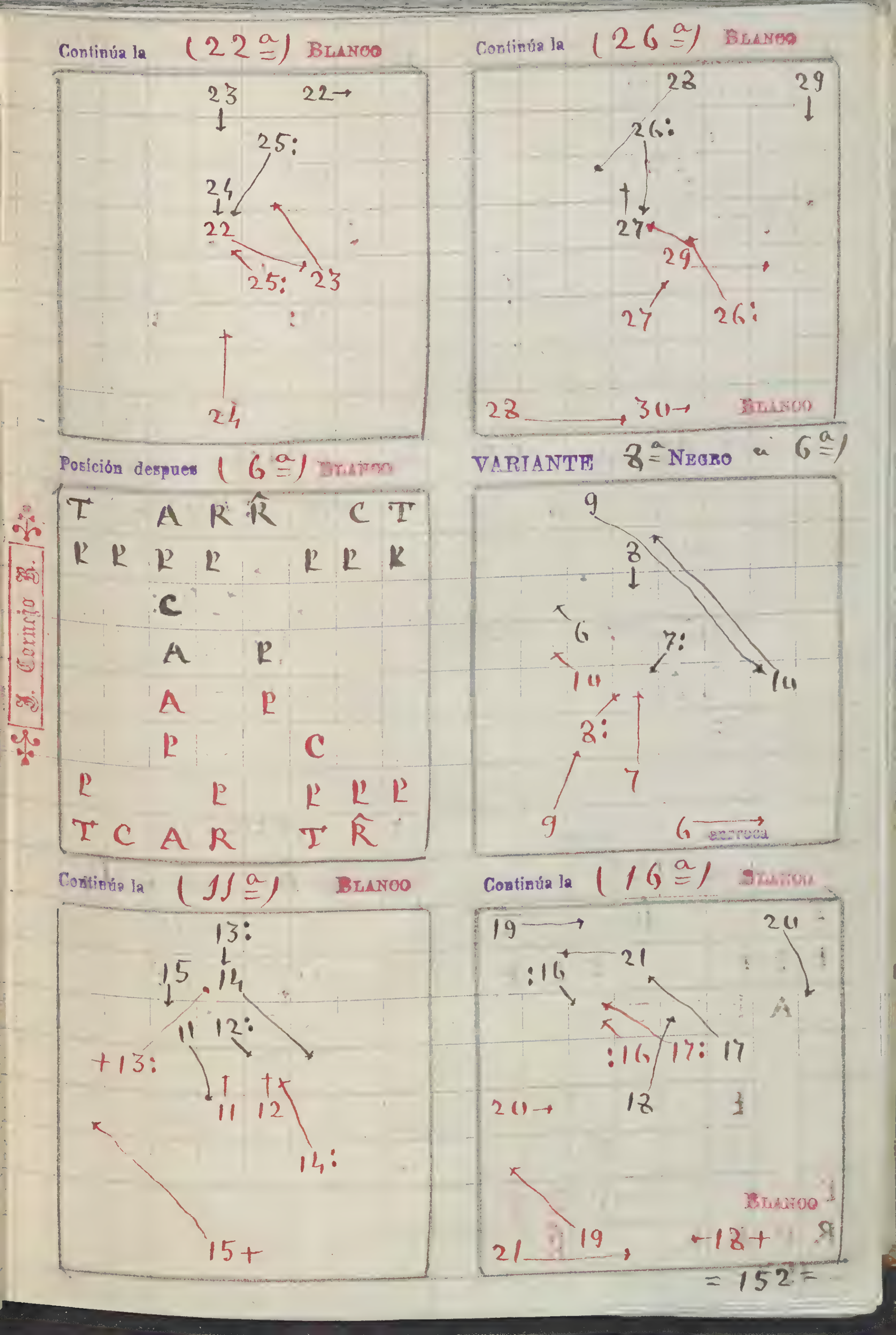

VARIANTE 5ª Negro a 10ª
13 10
11 12:
14: +13: 12:
11 14
10
Continúa la (15ª) Blanco
17 16
13 13+
19: +16:
15
17+
19 15
Continúa la (20ª) Blanco
21: 21+
20 22:+
Mate 20+
Posición despues Mate Blanco
T A R T
P P P
R̂ P C
A P C
P C P P P
T T R̂
Posición despues (14ª) Blanco
T A R R̂ T
P P P C P
A P C
C C
A P P
P P P P
T R T R̂
Variacion (A) Negro a (14ª)
15 14
16 17
+16 13:
15
Mate 19+
+13 14
17 Mate Blanco
= 147 =


VARIANTE 6ª Negro a 10ª
Continúa la (15ª) Blanco
Continúa la (21ª) Blanco
al pasar
Continúa la (26ª) Blanco
Continúa la (31ª) Blanco
Blanco
Posición despues (37ª)
J. Cornejo R.
= 148 =

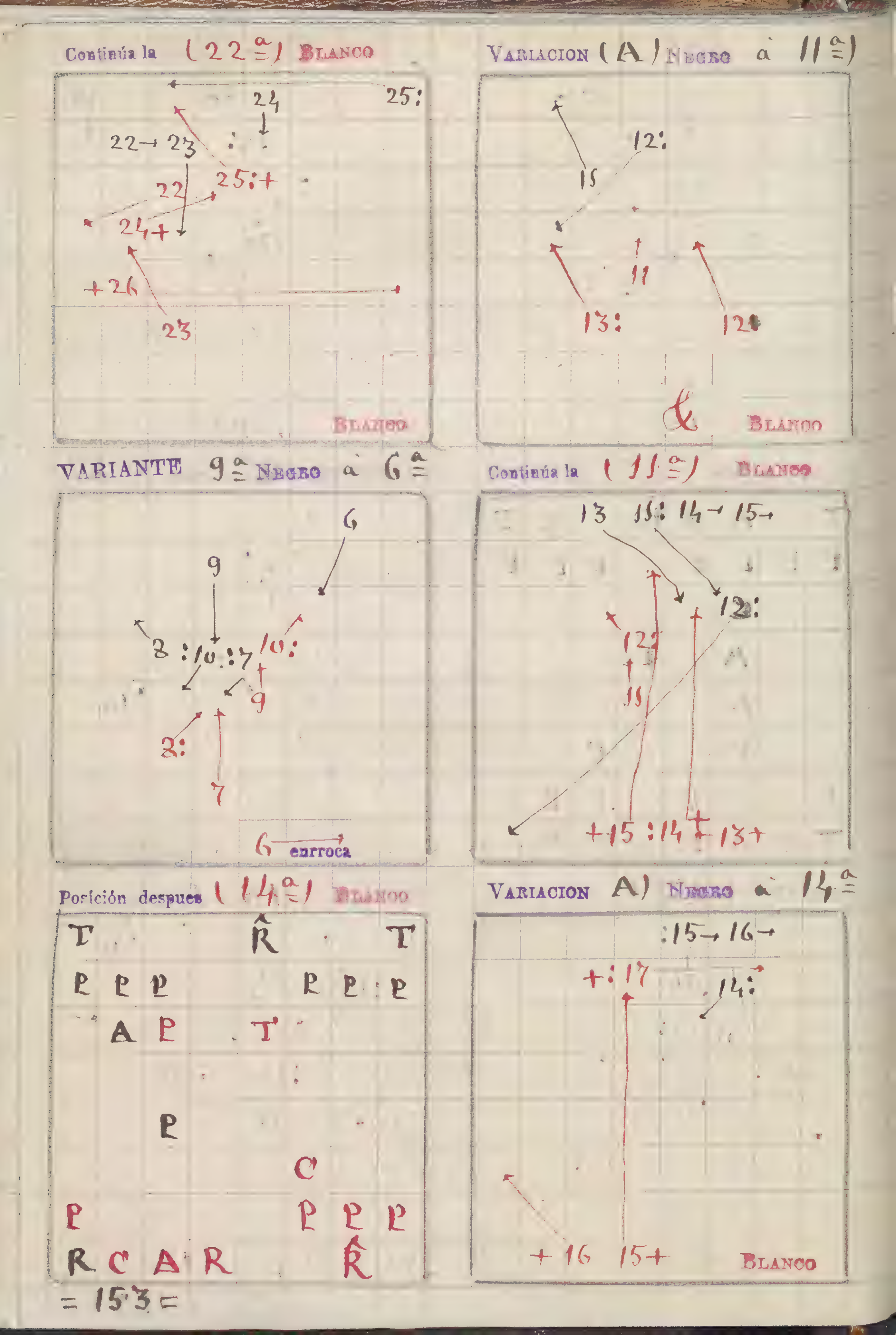

Posición despues (9ª) Blanco
VARIANTE 7ª Negro á 9ª
Continúa la (15ª) Blanco
Continúa la (21ª) Blanco
Continúa la (27ª) Blanco
Blanco Mate
Posición despues Mate Blanco
= 149 =

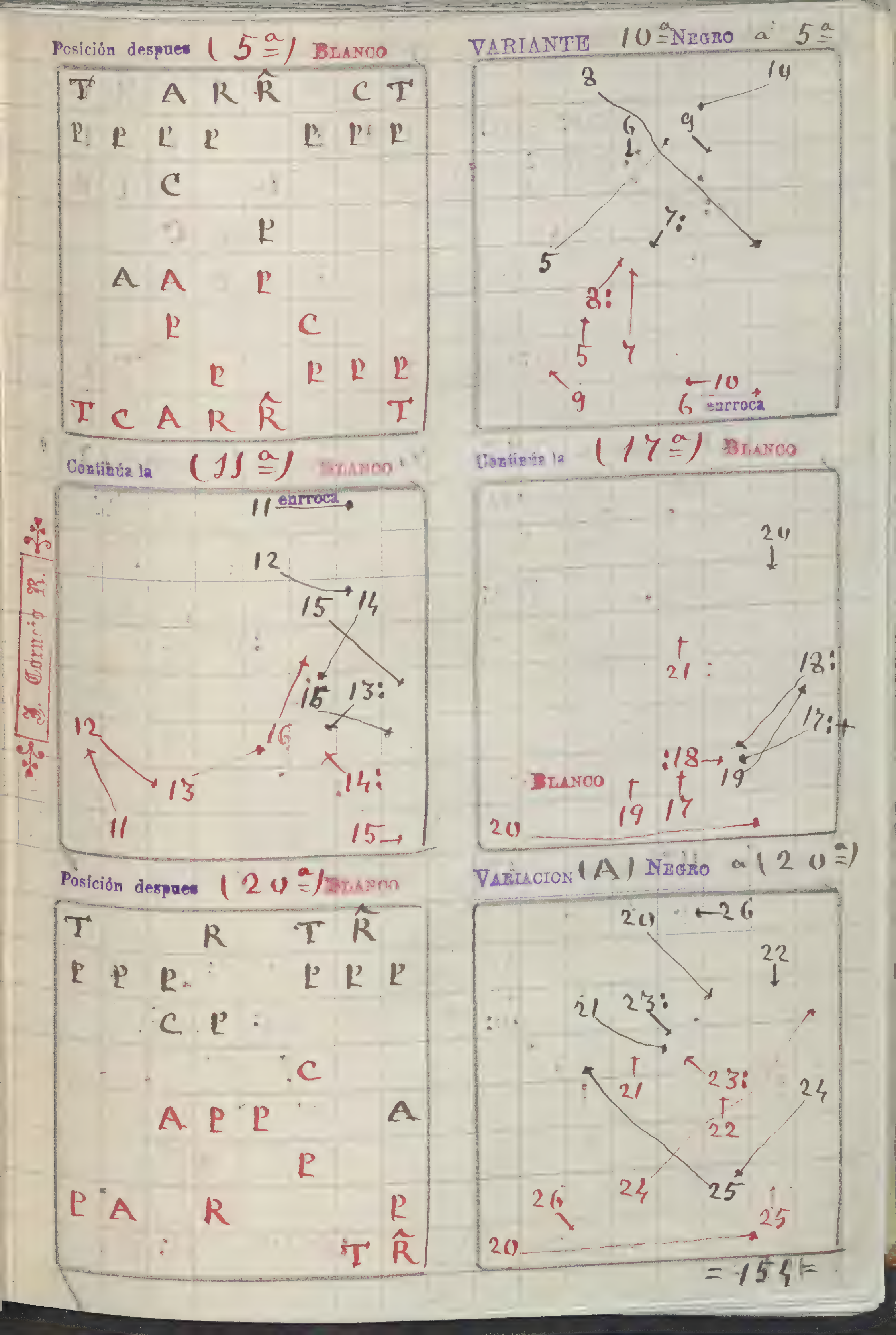

Posición despues (27ª Blanco
Variacion A) Negro á 27ª
Blanco
Variacion (B) Negro á 11ª)
Continúa la (17ª) Blanco
Continúa la (21ª) Blanco
Continúa la (26ª) Blanco
Blanco
=150=


Posición despues (10ª) Blanco
Variacion (C) Negro á 10ª
Continúa la (16ª) Blanco
Continúa la (21ª) Blanco
Blanco 21→
Variacion (D) Negro á 10ª
Continúa la (16ª) Blanco
= 15 P. =

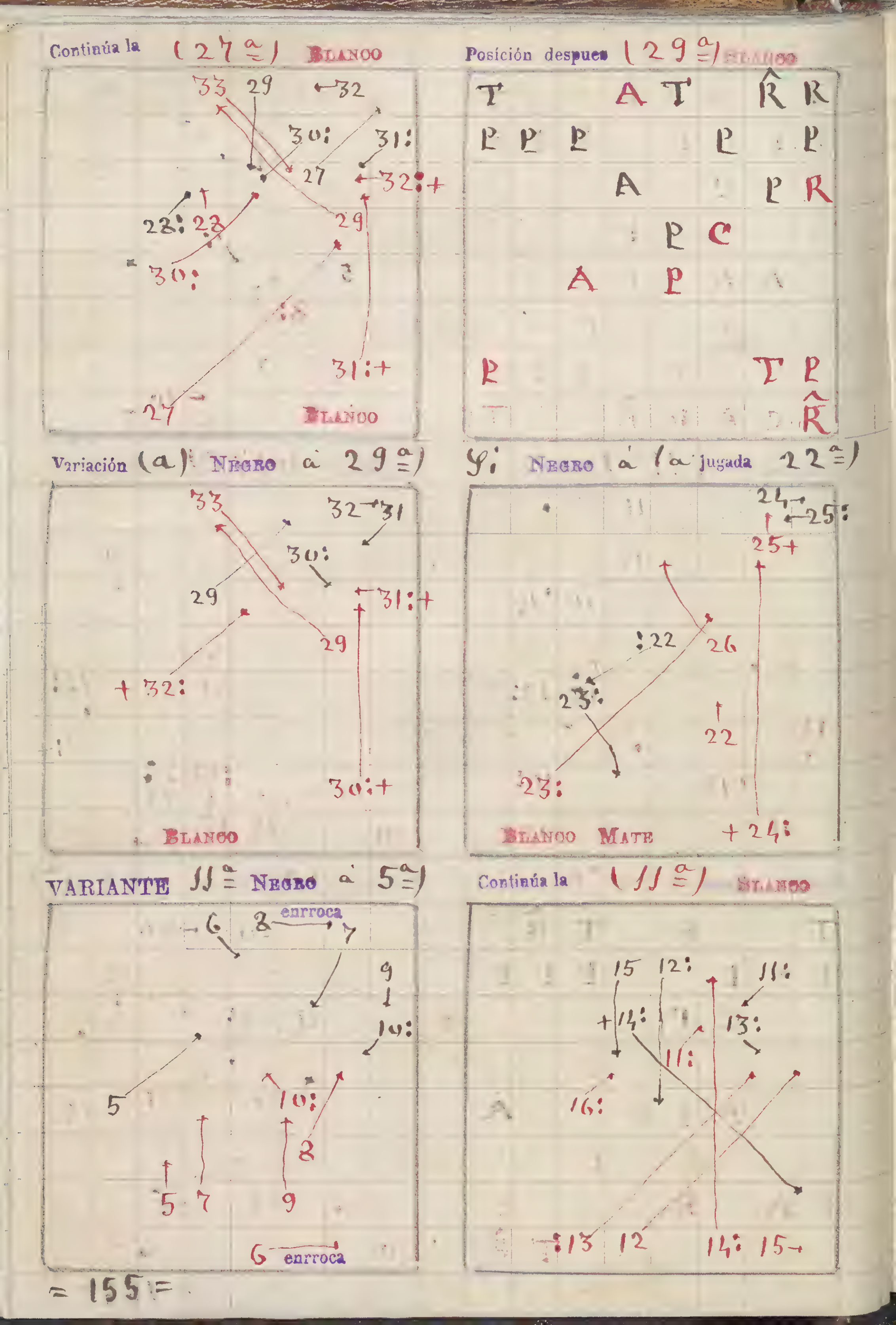


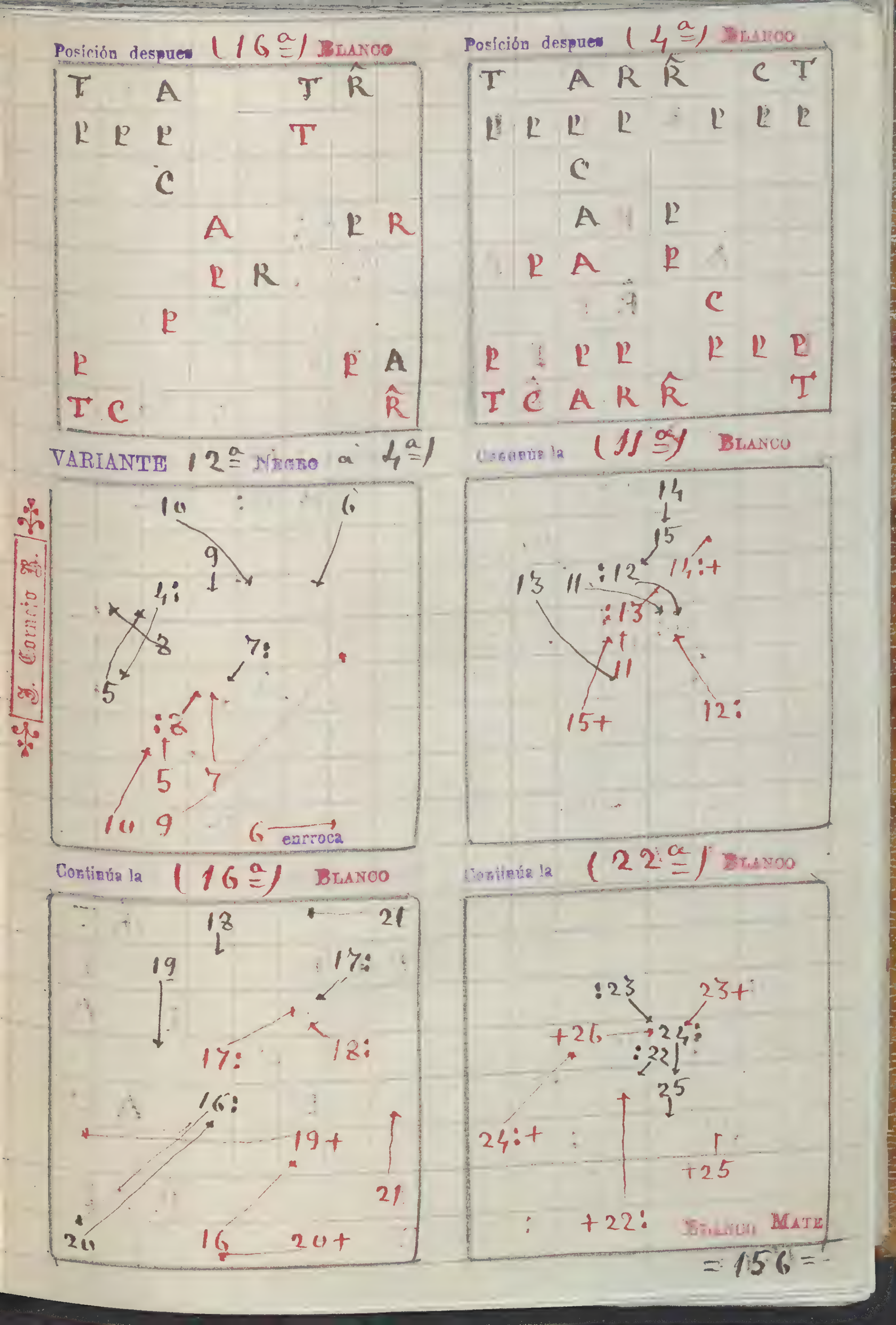
Continúa la (22ª) Blanco
Continúa la (26ª) Blanco
Blanco
Posición despues (6ª) Blanco
VARIANTE 8ª Negro a 6ª)
enroca
J. Cornejo B.
Continúa la (11ª) Blanco
Continúa la (16ª) Blanco
Blanco
= 152 =

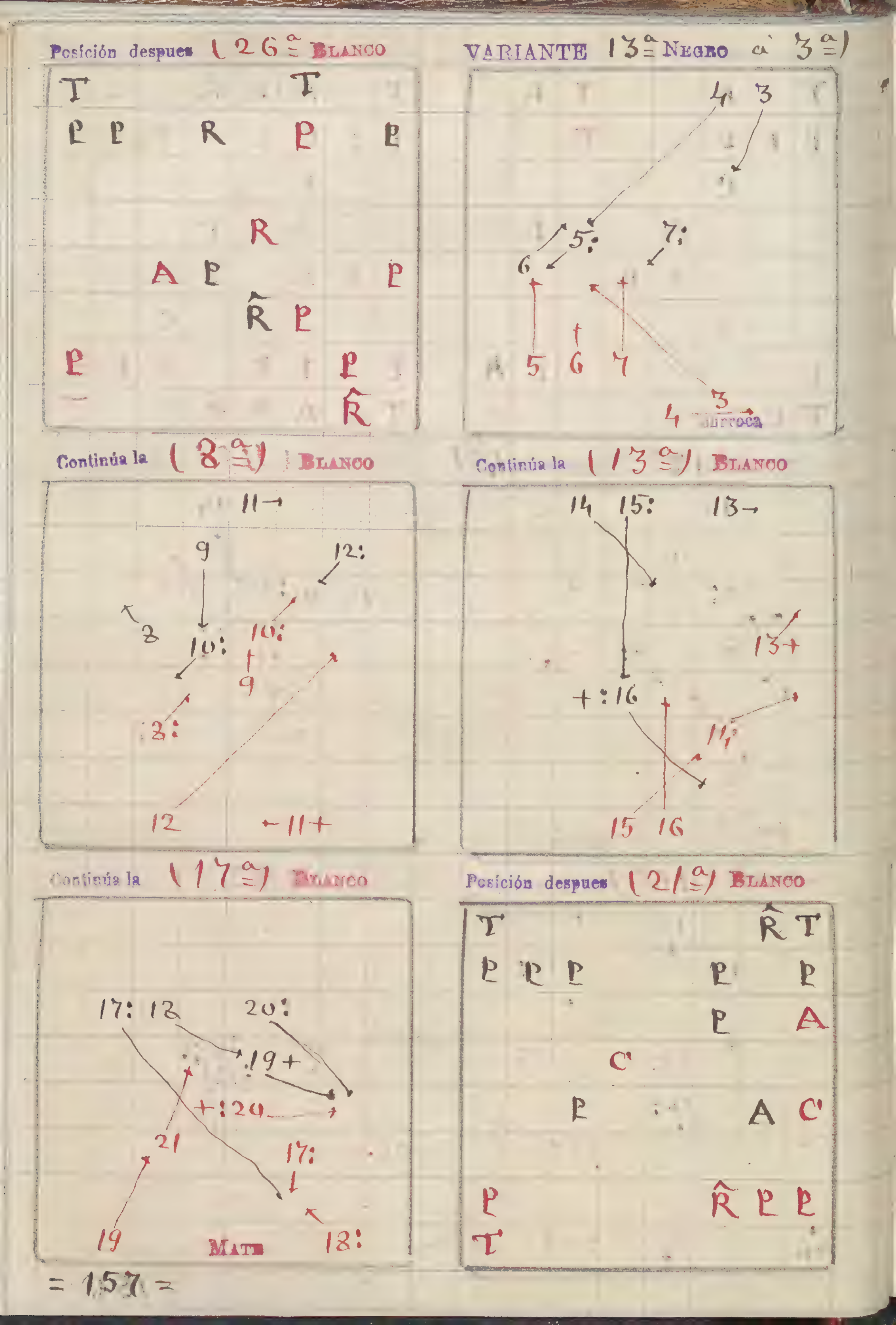

Continúa la (22ª) Blanco
24
25:
22→ 23
22
25:+
24+
+26
23
Blanco
Variacion (A) Negro à 11ª)
12:
15
11
13:
12+
Blanco
Variante 9ª Negro à 6ª
6
9
8 :10 :7
10:
9
8:
7
6 enrroca
Continúa la (11ª) Blanco
13 15: 14→ 15→
12:
12
15
+15 :14 + 13+
Posición despues (14ª) Blanco
T R̂ T
P P P P P P
A P T
P
C
P P P P
R C A R R̂
= 153 =
Variacion A) Negro à 14ª
:15→ 16→
+:17
14:
+16 15+
Blanco

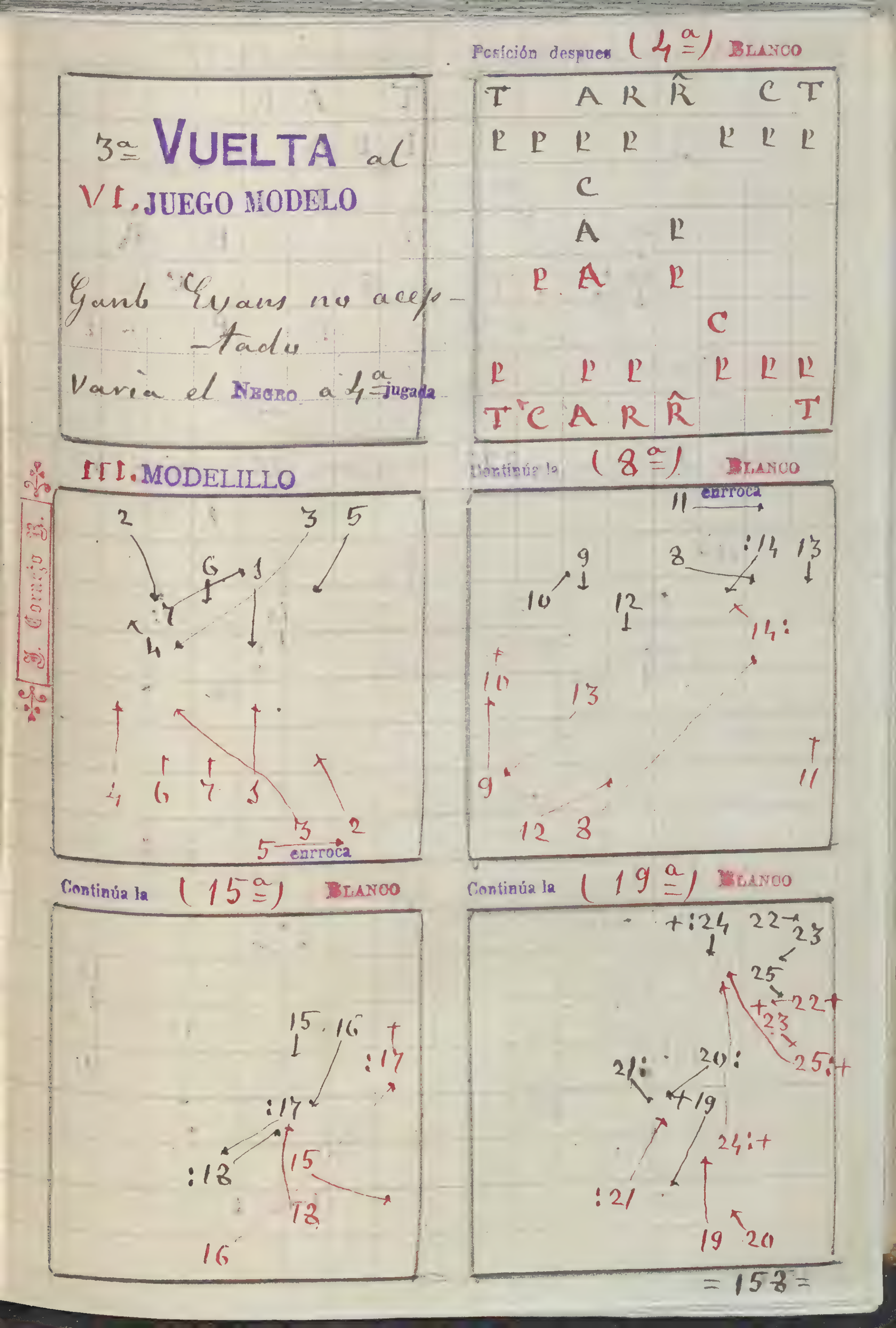


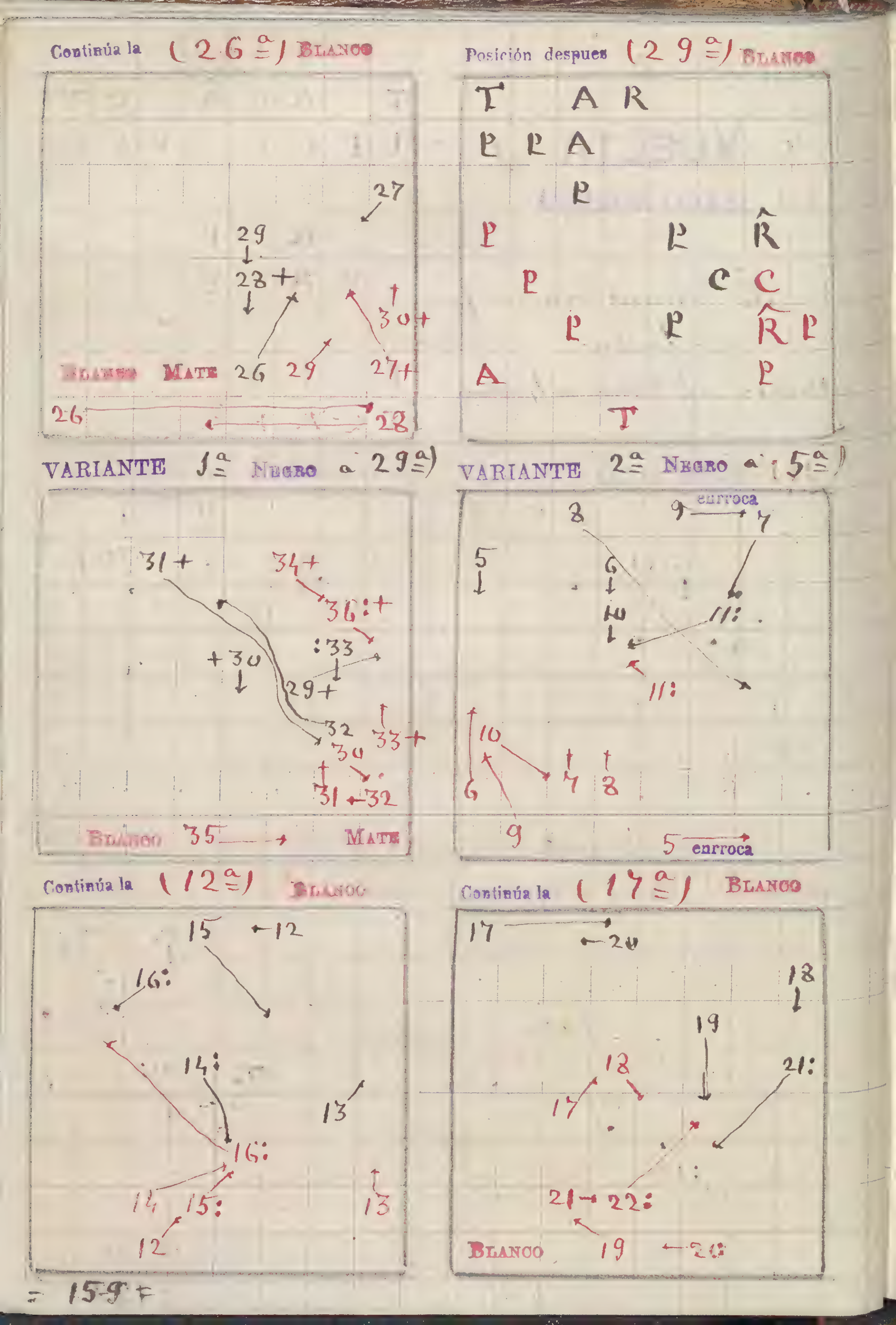
Posición despues (5ª) Blanco
Variante 10ª Negro a 5ª
enrroca
Continúa la (11ª) Blanco
enrroca
Continúa la (17ª) Blanco
Blanco
Posición despues (20ª) Blanco
Variacion (A) Negro a (20ª)
J. Cornejo R.


Continúa la (27ª) BLANCO
33 29 ←32
30: 31:
27 ←32:+
22: 23
29
30:
31:+
27
BLANCO
Posición despues (29ª) BLANCO
T A T R̂ R
P P P P P
A P R
P C
A P
P T P
R̂
Variación (a) NEGRO á 29ª)
33 32→31
30:
29 ←31:+
29
+32:
30:+
BLANCO
Si NEGRO á (a jugada 22ª)
24→
←25:
25+
:22 26
23:
22
23:
BLANCO MATE +24:
VARIANTE 11ª NEGRO á 5ª)
←6 8 enrroca 7
9
10:
5 10:
8
5 7 9
6 enrroca
Continúa la (11ª) BLANCO
15 12: 11:
+14: 13:
11:
16:
13 12 14: 15→

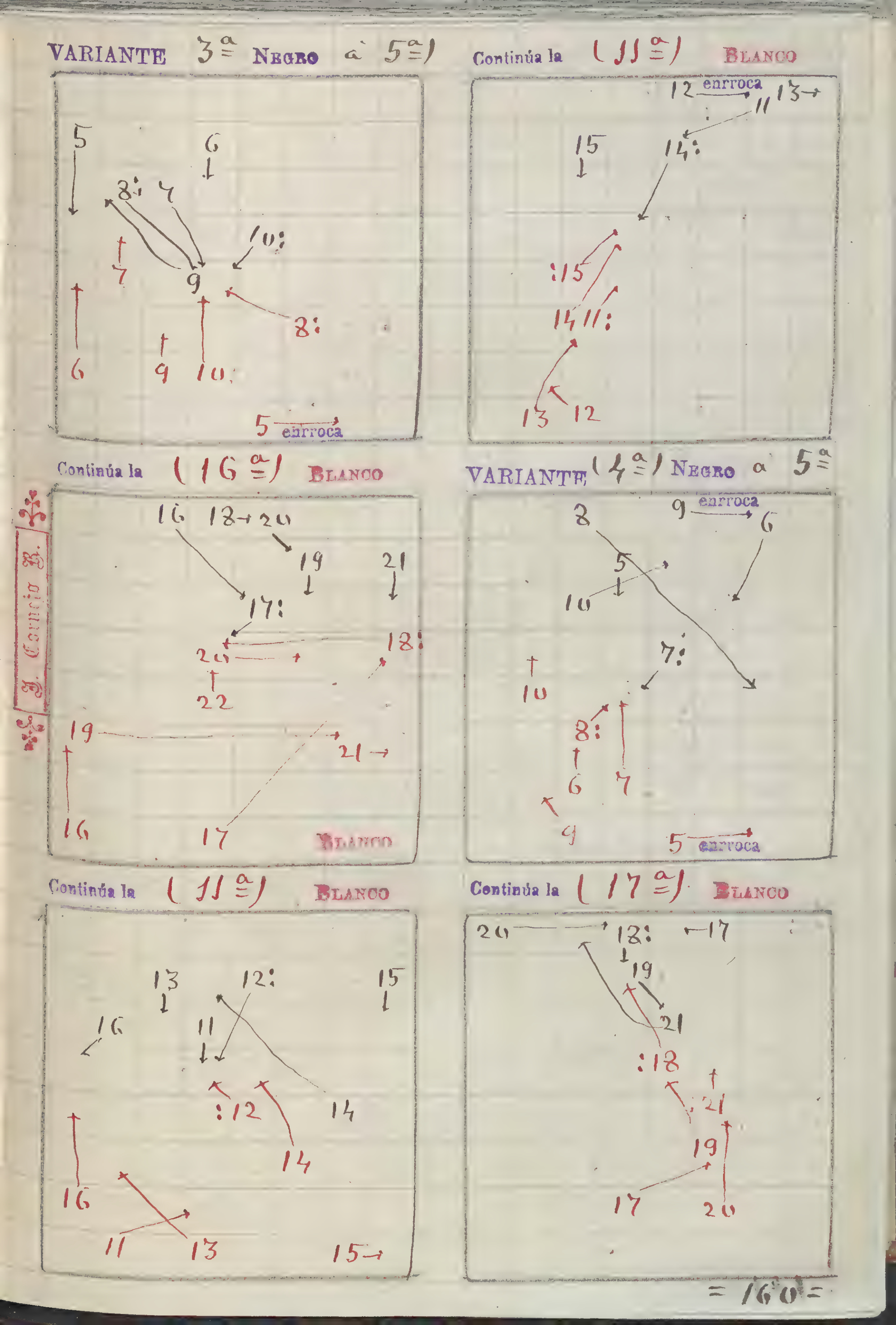

Posición despues (16ª) Blanco
Posición despues (4ª) Blanco
Variante 12ª Negro á 4ª)
Continúa la (11ª) Blanco
Continúa la (16ª) Blanco
Continúa la (22ª) Blanco
enrroca
Blanco Mate
J. Cornejo B.
= 156 =


Posición despues (26ª) Blanco
VARIANTE 13ª Negro á 3ª)
enroca
Continúa la (8ª) Blanco
Continúa la (13ª) Blanco
Continúa la (17ª) Blanco
Mate
Posición despues (21ª) Blanco

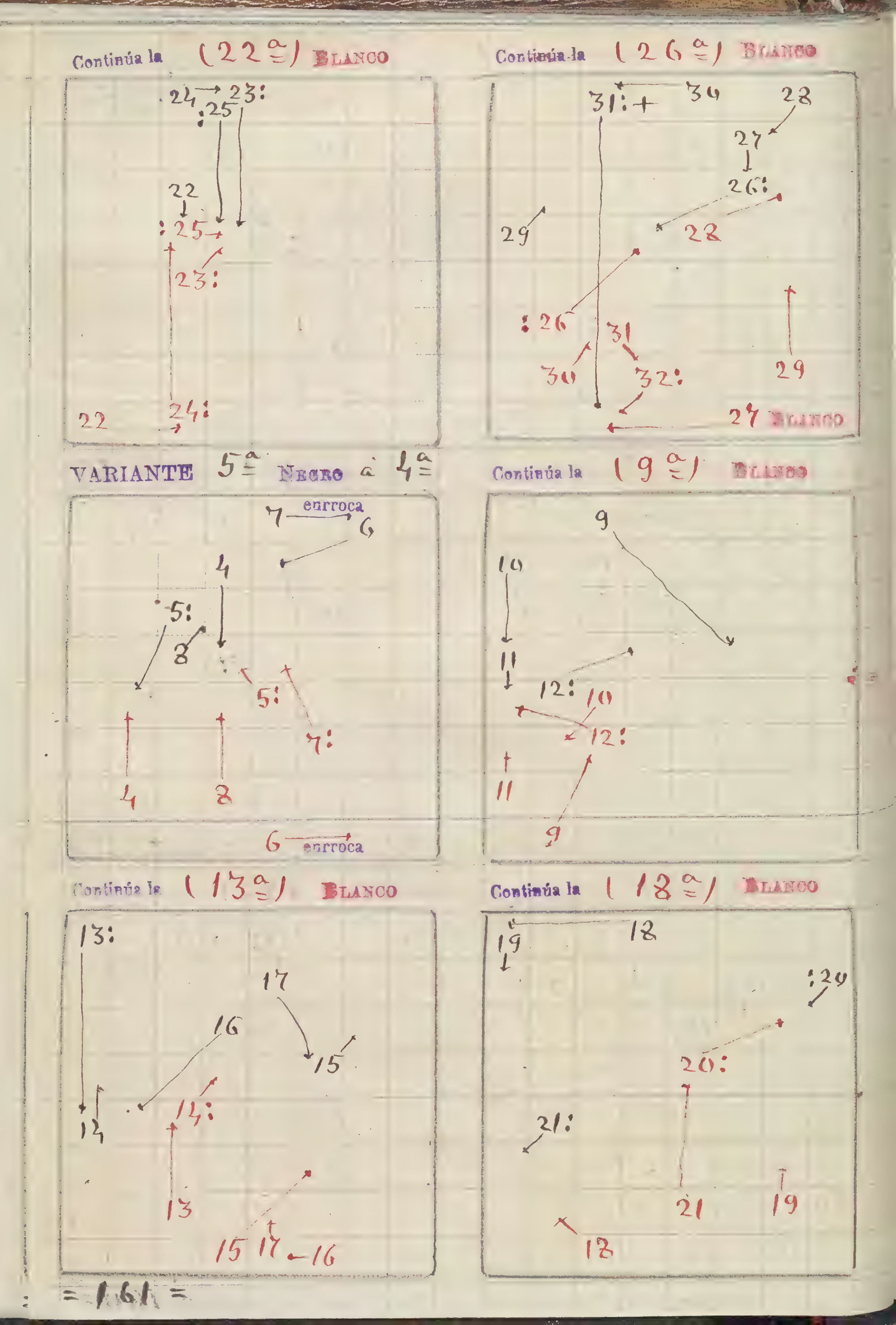

3ª VUELTA al
VI. JUEGO MODELO
Ganb Evans no acep-tado
Varia el NEGRO a 4ª jugada
III. MODELILLO
5 enrroca
Posición despues (4ª) BLANCO
T A R R̂ C T
P P P P P P P
C
A P
P A P
C
P P P P P P
T C A R R̂ T
Continúa la (8ª) BLANCO
11 enrroca
Continúa la (15ª) BLANCO
Continúa la (19ª) BLANCO
= 158 =

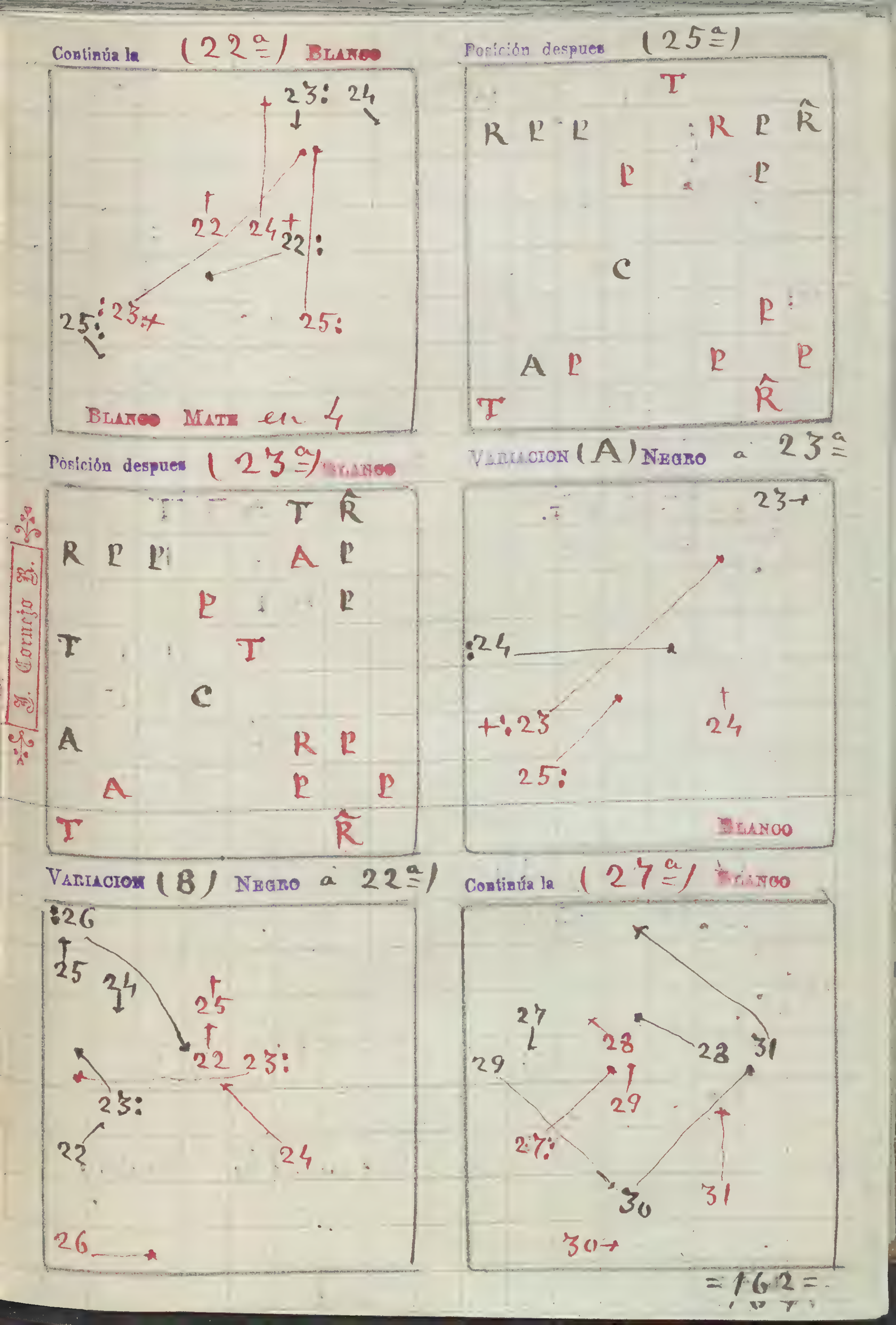


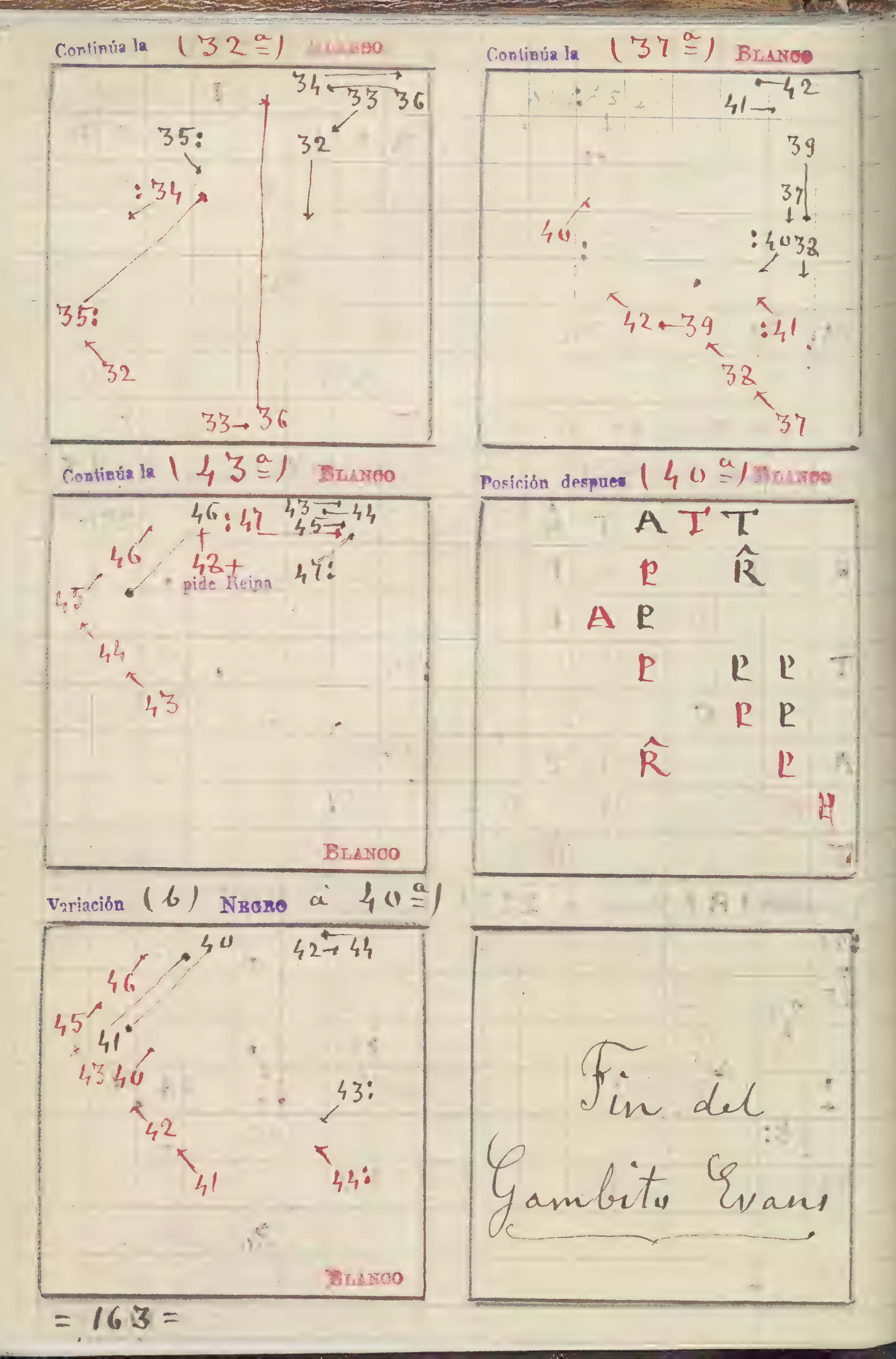
Continúa la (26ª) Blanco
27
29
28+
30+
27+
Blanco Mate 26 29
26
28
Posición despues (29ª) Blanco
T A R
P P A
P
P P R̂
P C C
P P R̂ P
A P
T
VARIANTE 1ª Negro á 29ª)
31+
34+
36:+
:33
+30
29+
32
30
33+
31 32
Blanco 35 Mate
VARIANTE 2ª Negro á 5ª)
8
9 enrroca 7
5
6
10
11:
11:
10
6
7
8
9
5 enrroca
Continúa la (12ª) Blanco
15
12
16:
14:
13
16:
14
15:
13
12
Continúa la (17ª) Blanco
17
20
18
19
18
17
21:
21
22:
Blanco 19 20
159+



VARIANTE 3ª NEGRO á 5ª)
5
6
8: 7
10:
7
9
8:
6 9 10:
5 enrroca
Continúa la (11ª) BLANCO
12 enrroca 11 13
15 14:
:15
14 11:
13 12
Continúa la (16ª) BLANCO
16 18 20
19 21
17:
18:
20
22
19
21
16 17
BLANCO
VARIANTE (4ª) NEGRO á 5ª
8 9 enrroca 6
5
10
7:
10
8:
6 7
9
5 enrroca
Continúa la (11ª) BLANCO
13 12: 15
16 11
:12 14
14
16
11 13 15
Continúa la (17ª) BLANCO
20 18: 17
19
21
:18
:21
19
17 20
J. Cornejo B.


Continúa la (22ª) Blanco
24 23: 25
22
25
23:
22
24:
Continúa la (26ª) Blanco
31: 34 28
27
26:
29
28
26
31
30
32:
29
27 Blanco
VARIANTE 5ª Negro á 4ª
7 enrroca 6
4
5:
8
5:
7:
4
8
6 enrroca
Continúa la (9ª) Blanco
9
10
11
12:
10
12:
11
9
Continúa la (13ª) Blanco
13:
17
16
15
14
14:
13
15 17 16
Continúa la (18ª) Blanco
19 18
:20
20:
21:
21
19
18

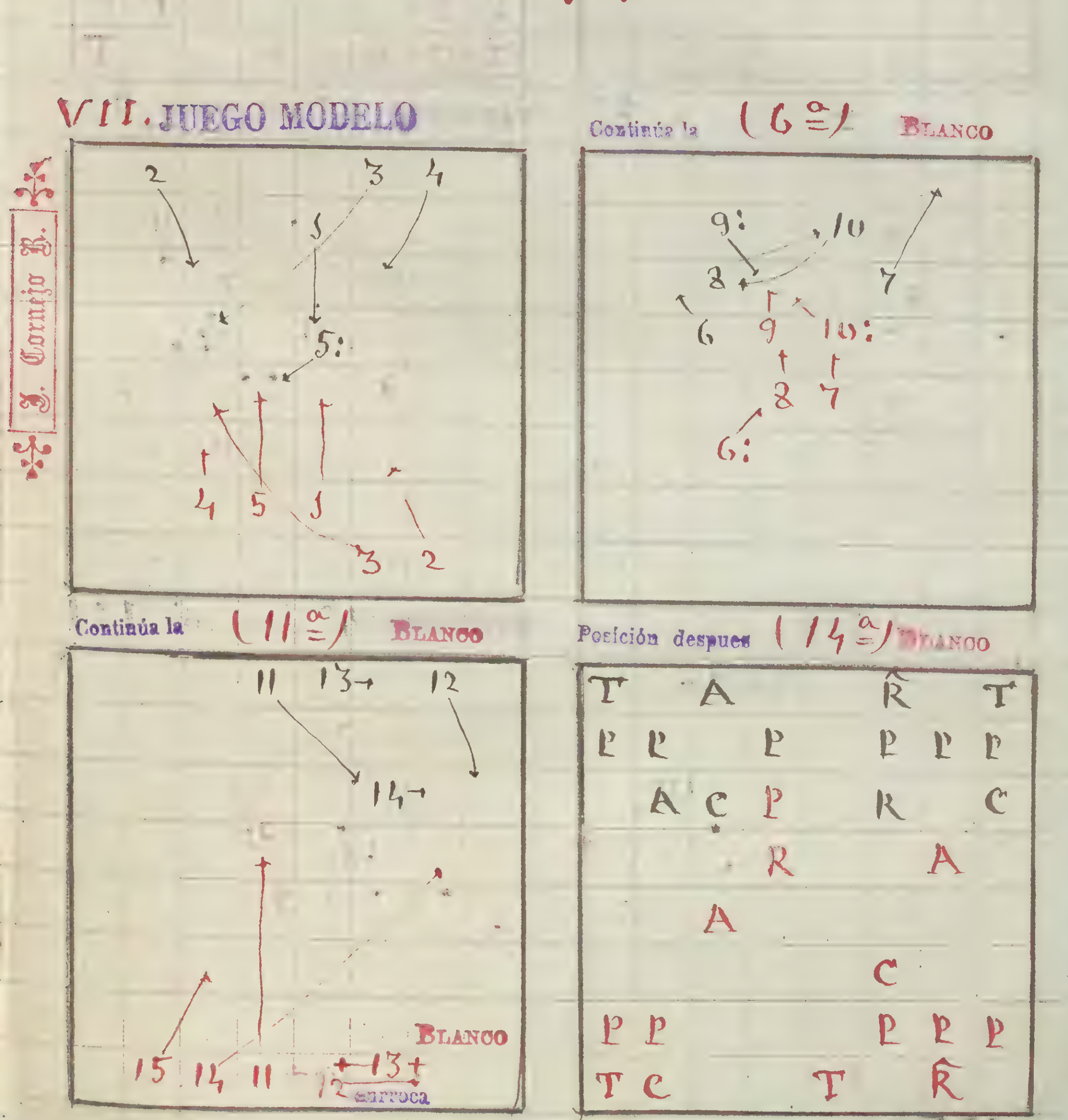

Continúa la (22ª) Blanco
23: 24
22
24
22:
23
25:
25:
Blanco Mate en 4
Posición despues (25ª)
T
R P P
R P R̂
P
P
C
P
A P
P P
T
R̂
Posición despues (23ª) Blanco
T R̂
R P P
A P
P
P
T
T
C
A
R P
A
P P
T
R̂
J. Cornejo R.
Variacion (A) Negro á 23ª
23
24
23
24
25:
Blanco
Variacion (B) Negro á 22ª)
26
25
24
25
22 23:
23:
22
24
26
Continúa la (27ª) Blanco
27
28
28
31
29
29
27:
30
31
30


Continúa la (32ª) Blanco
34 33 36
35:
32
:34
35:
32
33→36
Continúa la (37ª) Blanco
42
41→
39
37
40
:4033
42←39
:41
38
37
Continúa la (43ª) Blanco
46:47
43 44
45
46
42+
pide Reina
47:
45
44
43
Blanco
Posición despues (40ª) Blanco
A T T
P R̂
A P
P P P T
P P
R̂ P
Variación (6) Negro á 40ª)
40
42→44
46
45
41
43 40
43:
42
41
44:
Blanco
Fin del
Gambito Evans

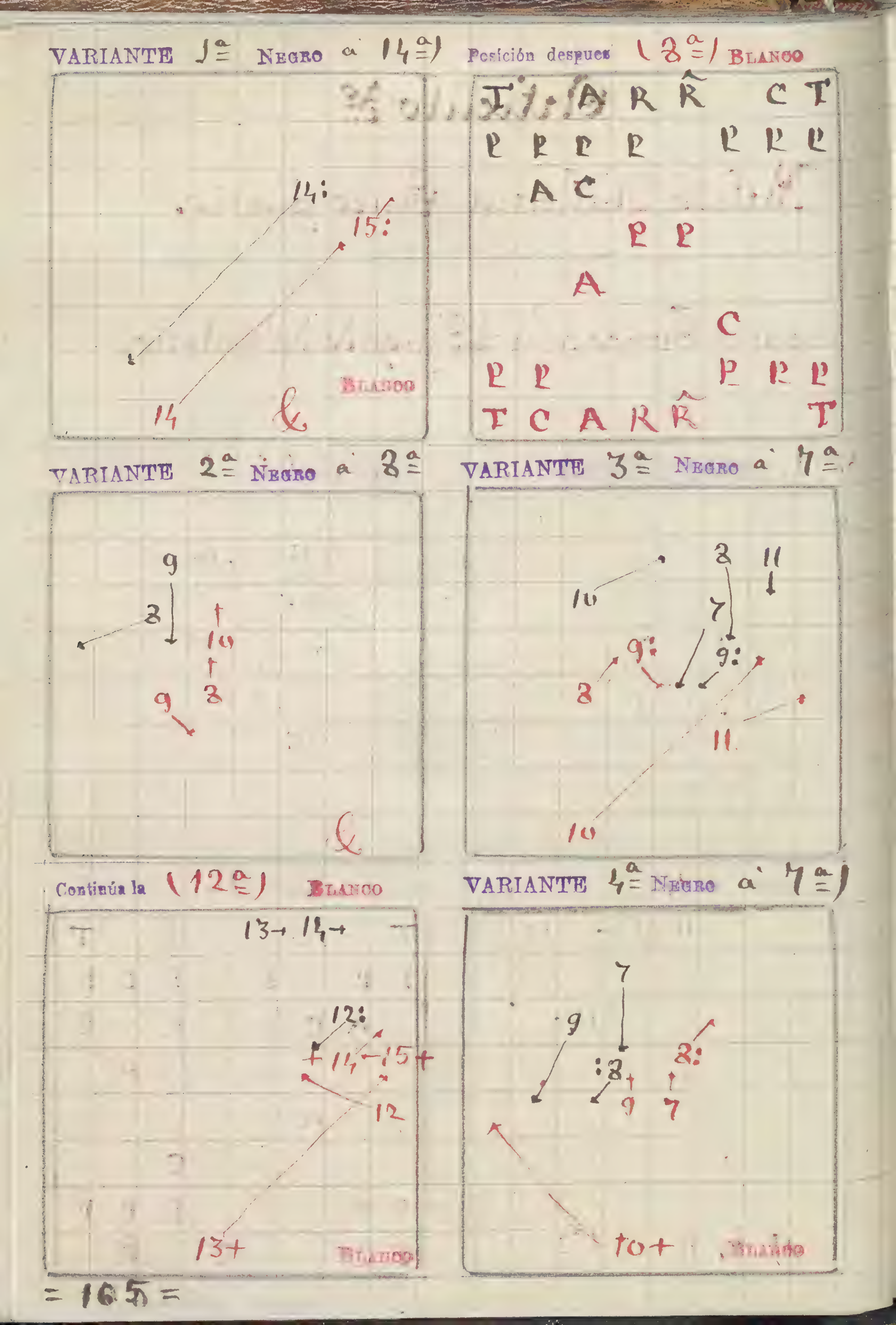
Articulo 3º.

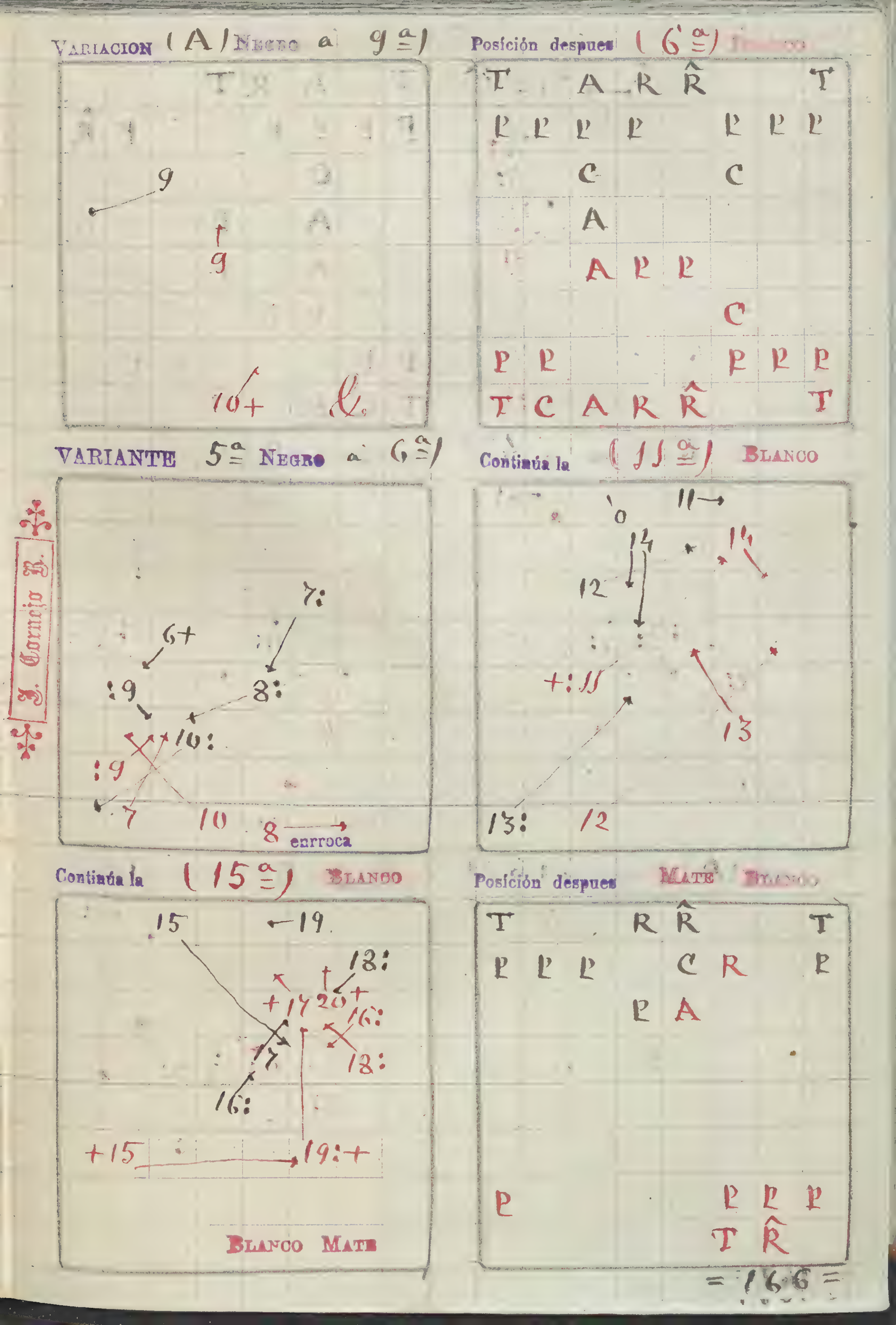
Partida Italiana Guico piano.

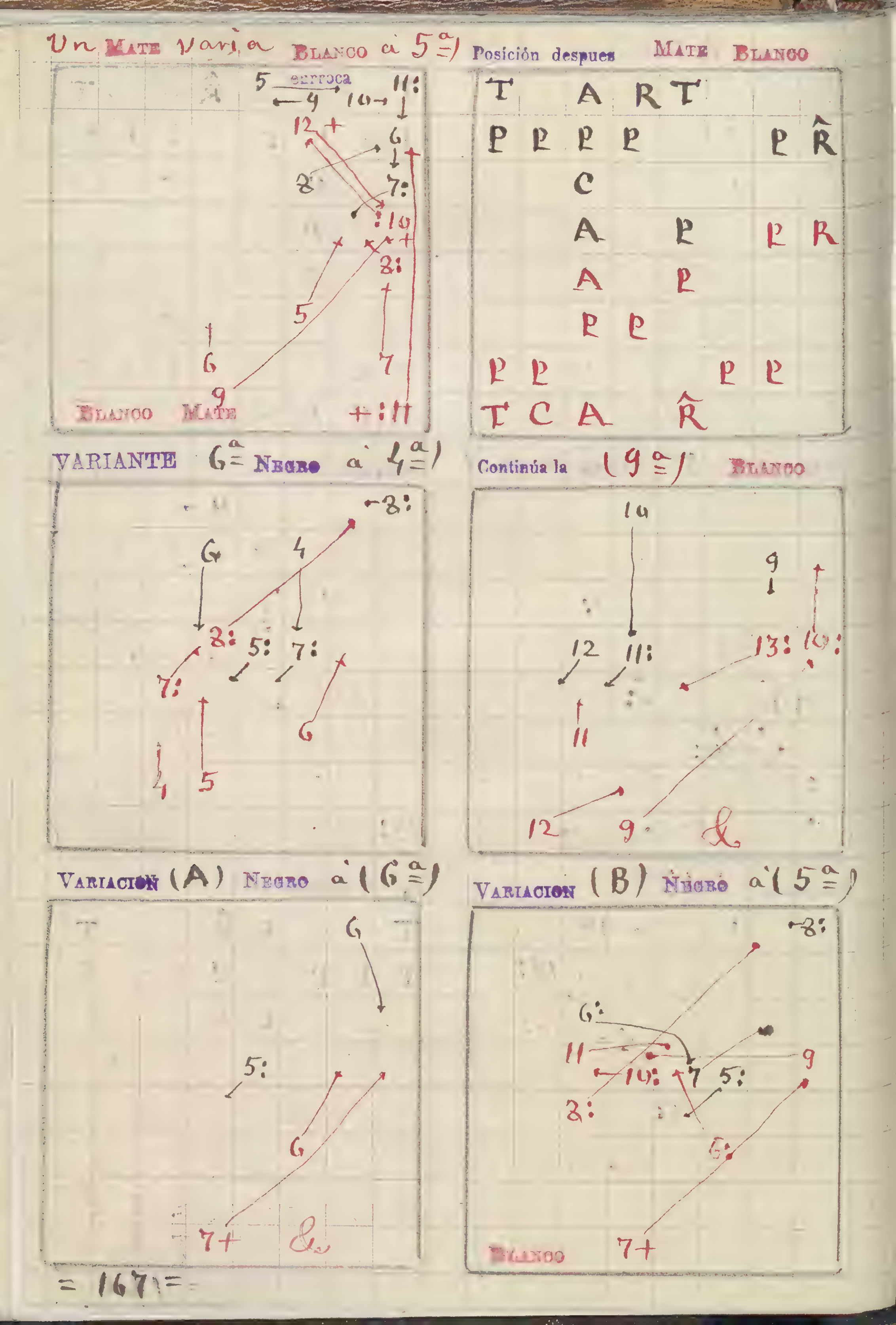
Varía el blanco á la 4ª jugada del anterior.



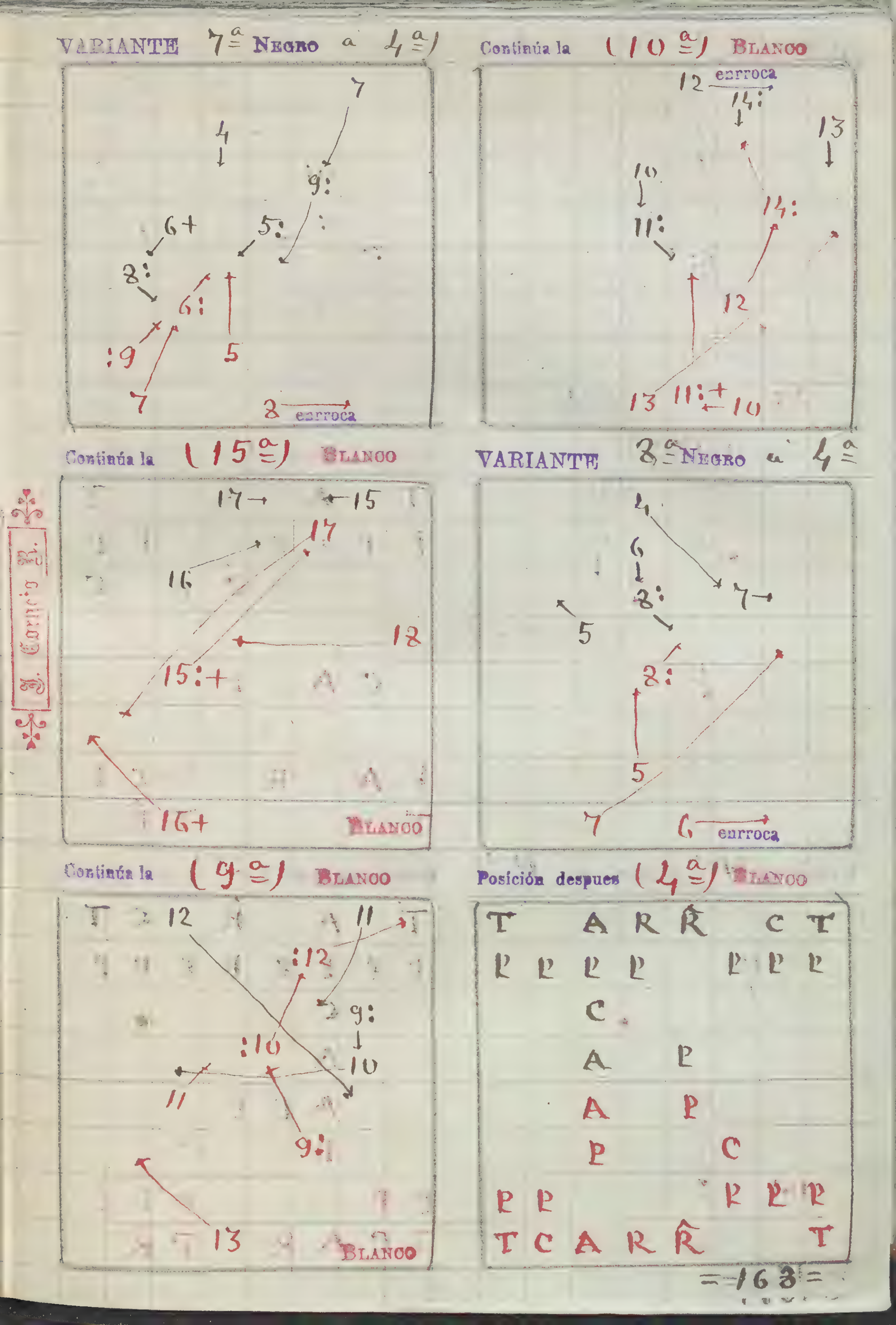
= 164 =


VARIANTE 1ª Negro á 14ª)
Posición despues (8ª) Blanco
14:
15:
14
Blanco
T A R R̂ C T
P P P P P P P
A C
P P
A
C
P P P P P
T C A R R̂ T
VARIANTE 2ª Negro á 8ª
9
8
10
8
9
VARIANTE 3ª Negro á 7ª
8
11
10
7
9:
9:
8
11
10
Continúa la (12ª) Blanco
13→ 14→
12:
14 15
12
13+
Blanco
VARIANTE 4ª Negro á 7ª)
7
9
8:
8
9
7
10+
Blanco

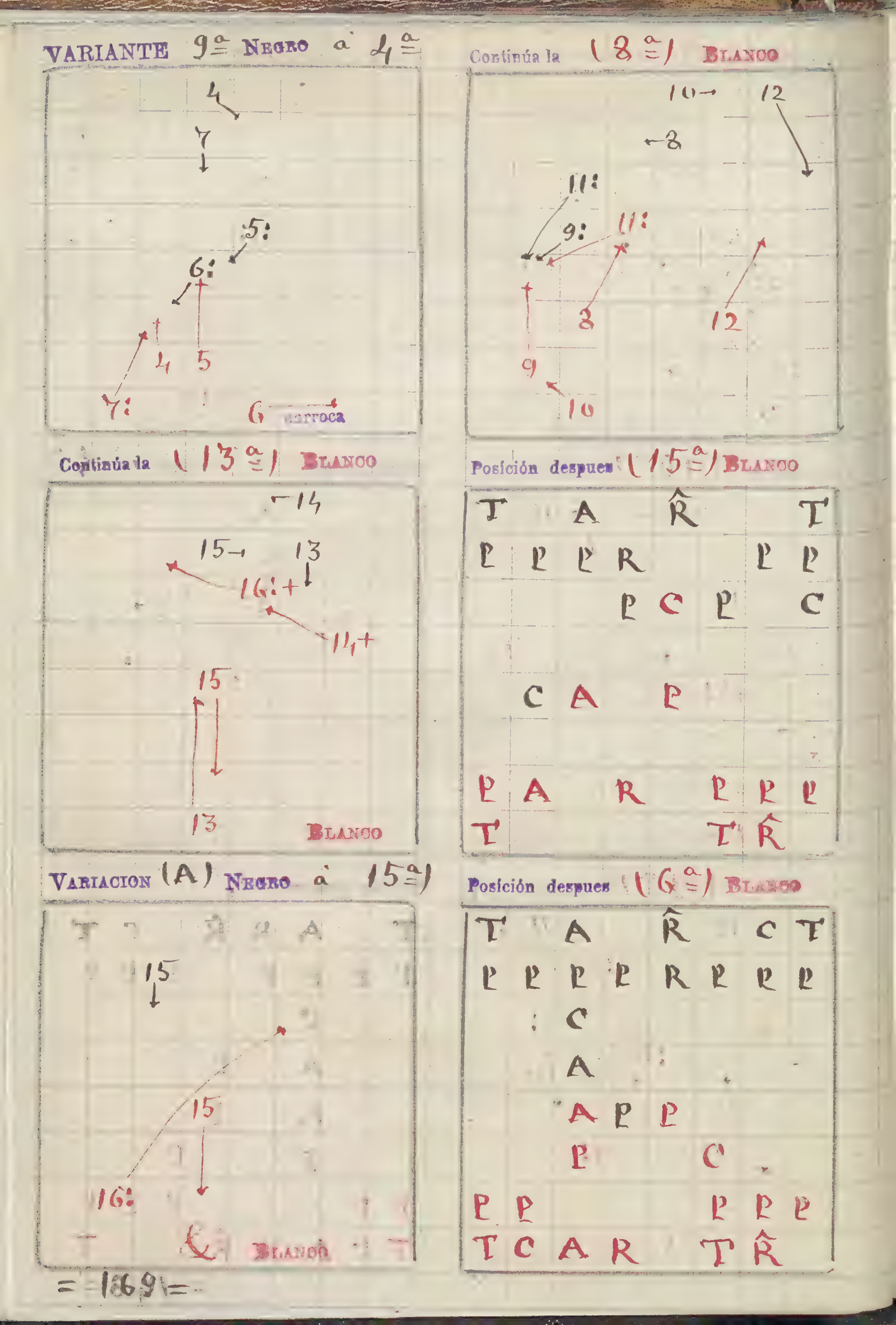

VARIACION (A) NEGRO á 9ª)
Posición despues (6ª) BLANCO
T A R R̂ T
P P P P P P P
C C
A
A P P
C
P P P P P
T C A R R̂ T
VARIANTE 5ª NEGRO á 6ª)
enrroca
Continúa la (11ª) BLANCO
Continúa la (15ª) BLANCO
BLANCO MATE
Posición despues MATE BLANCO
T R R̂ T
P P P C R P
P A
P P P P
T R̂
J. Cornejo B.
= 166 =

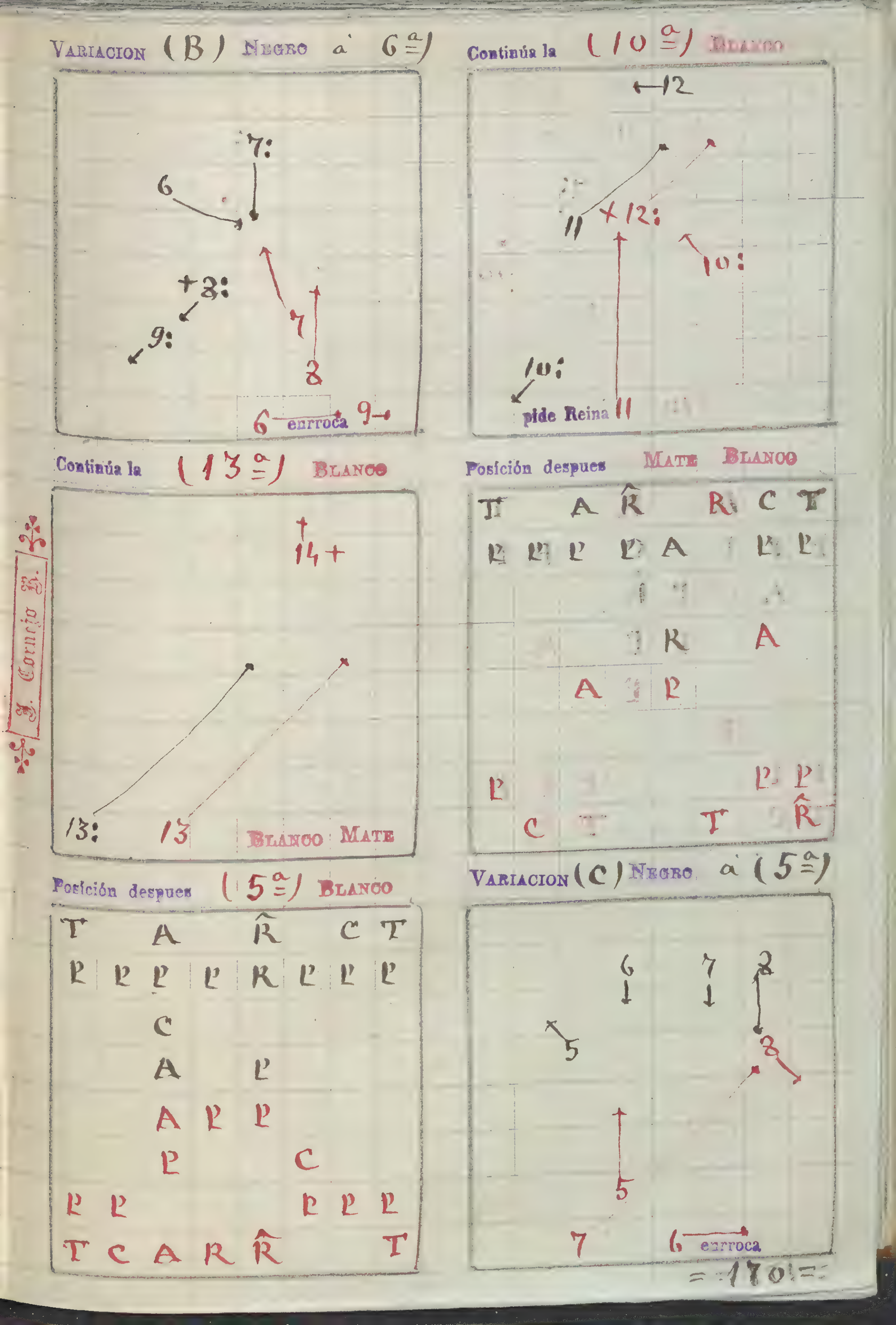


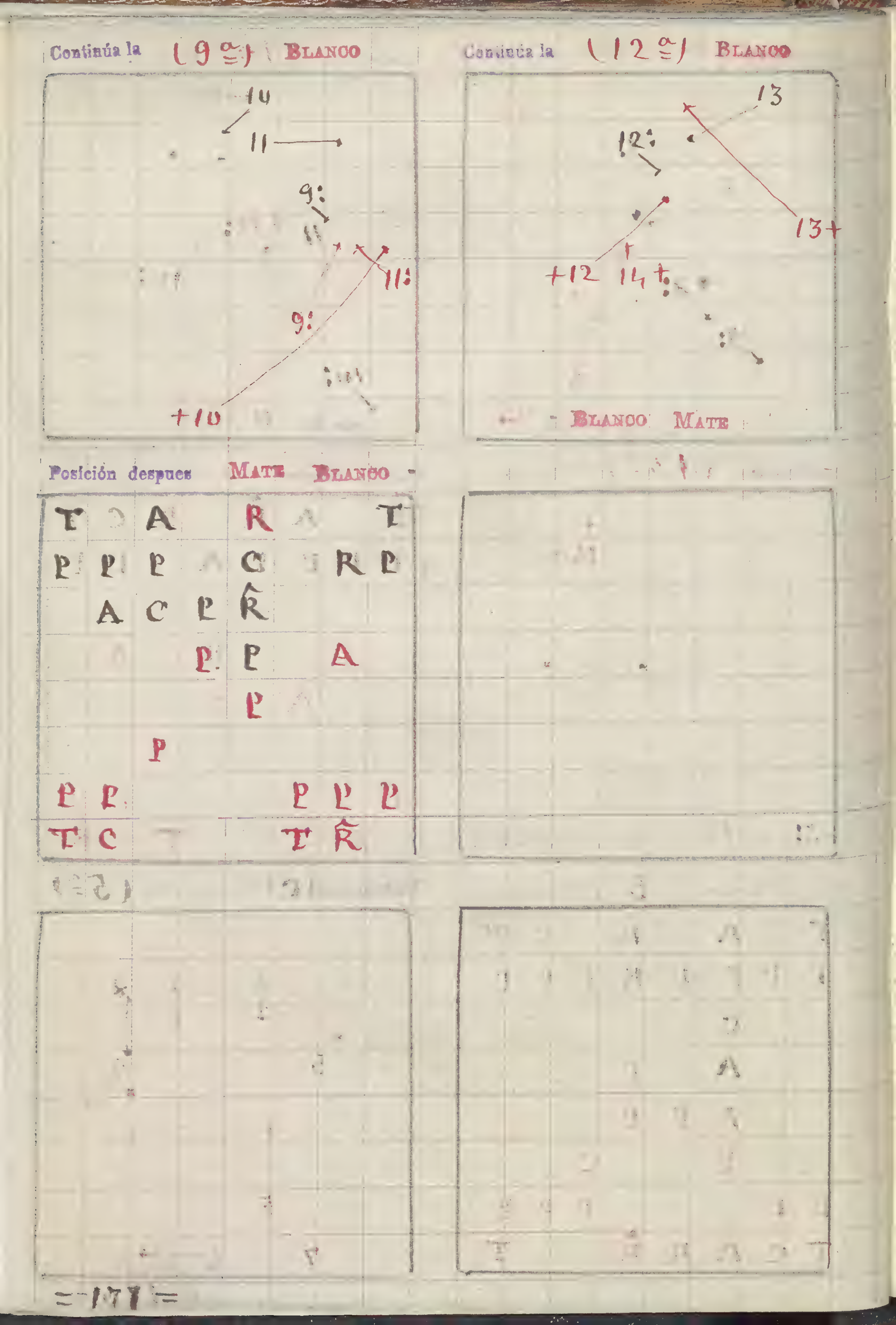
Un Mate varia Blanco á 5ª)
Posición despues Mate Blanco
Blanco Mate
VARIANTE 6ª Negro á 4ª)
Continúa la (9ª) Blanco
Variacion (A) Negro á (6ª)
Variacion (B) Negro á (5ª)
Blanco
= 167 =



VARIANTE 7ª Negro a 4ª)
Continúa la (10ª) Blanco
enrroca
enrroca
Continúa la (15ª) Blanco
Blanco
VARIANTE 8ª Negro a 4ª
enrroca
Continúa la (9ª) Blanco
Blanco
Posición despues (4ª) Blanco
T A R R̂ C T
P P P P P P P
C
A P
A P
P C
P P P P P
T C A R R̂ T
J. Cornejo R.
=163=


VARIANTE 9ª Negro á 4ª
4
7
5:
6:
4
5
7:
6 enroca
Continúa la (8ª) Blanco
10→
12
←8
11:
9:
11:
8
12
9
10
Continúa la (13ª) Blanco
←14
15→
13
16:+
14+
15
13
Blanco
Posición despues (15ª) Blanco
T A R̂ T
P P P R P P
P C P C
C A P
P A R P P P
T T R̂
Variacion (A) Negro á 15ª)
15
15
16:
Blanco
Posición despues (16ª) Blanco
T A R̂ C T
P P P P R P P P
C
A
A P P
P C
P P P P P
T C A R T R̂


VARIACION (B) NEGRO á 6ª
7:
6
+8:
9:
7
8
6 enrroca 9
Continúa la (10ª) BLANCO
12
11 +12:
10:
10:
pide Reina 11
Continúa la (13ª) BLANCO
14+
13:
13
BLANCO MATE
Posición despues MATE BLANCO
Posición despues (5ª) BLANCO
VARIACION (C) NEGRO á (5ª)
6
7
8
5
8
5
7
6 enrroca
J. Cornejo B.



Continúa la (9ª) Blanco
10
11
9ª
11ª
9ª
+10
Continúa la (12ª) Blanco
13
12ª
13+
+12
14+
Blanco Mate
Posición despues Mate Blanco
T A R T
P P P C R P
A C P R
P P A
P
P
P P P P P
T C T R
= 171 =

I. MODELILLO

1ª VUELTA al VII. JUEGO MODELO

Defensa con los dos Caballos por Bilguer

Varía el NEGRO á 3ª jugada

2 6: 3 4 1 5: 6: 5: 4 1 3 2

Continúa la (7ª) BLANCO

11: 9 8 7 10 11: 9 8 10 7+.

Continúa la (12ª) BLANCO

13 14 12 16: 15: 15: 13 16: 12 14 enroca

Continúa la (17ª) BLANCO

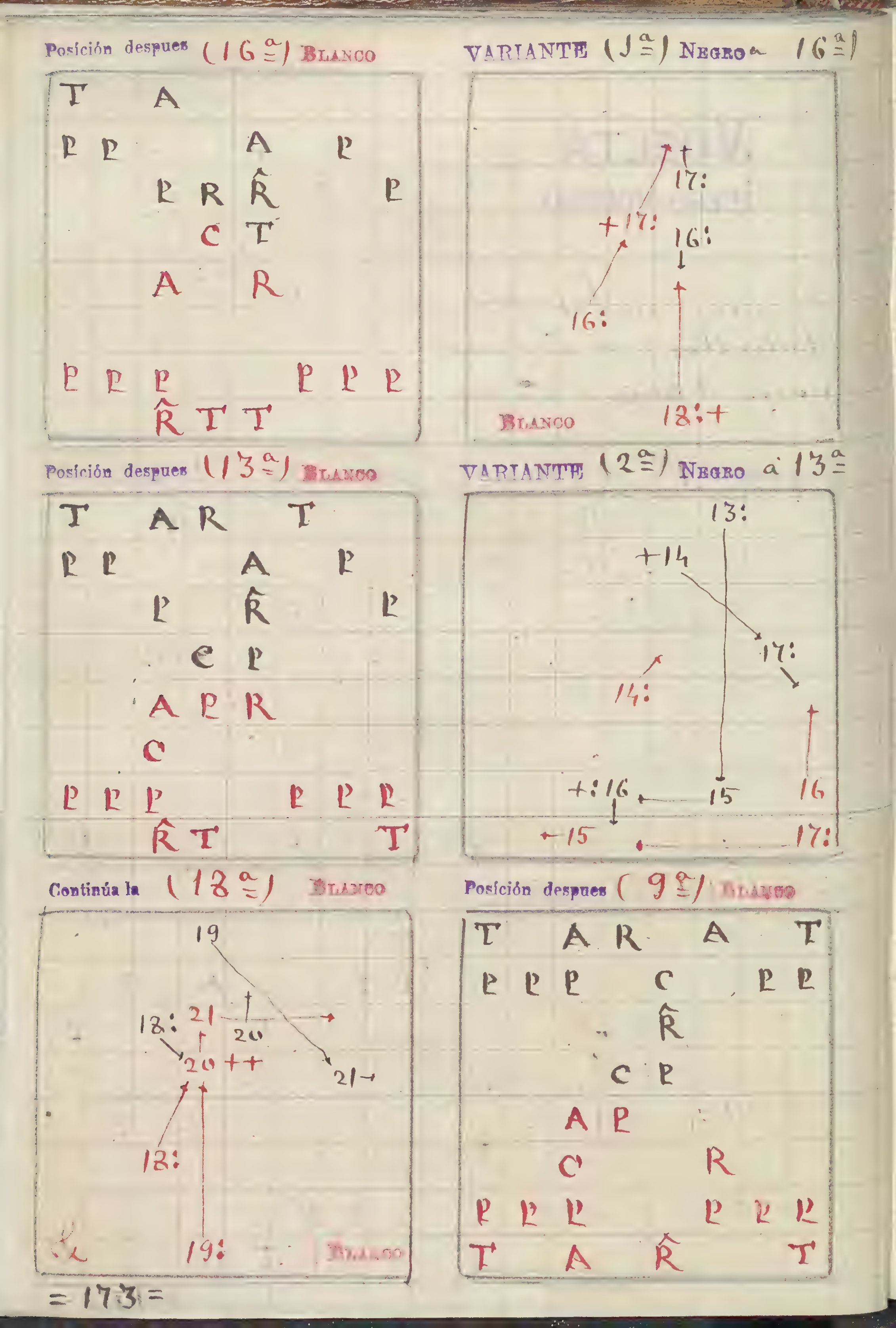
18 17 19: +17: 18+ +20: MATE 19

BLANCO

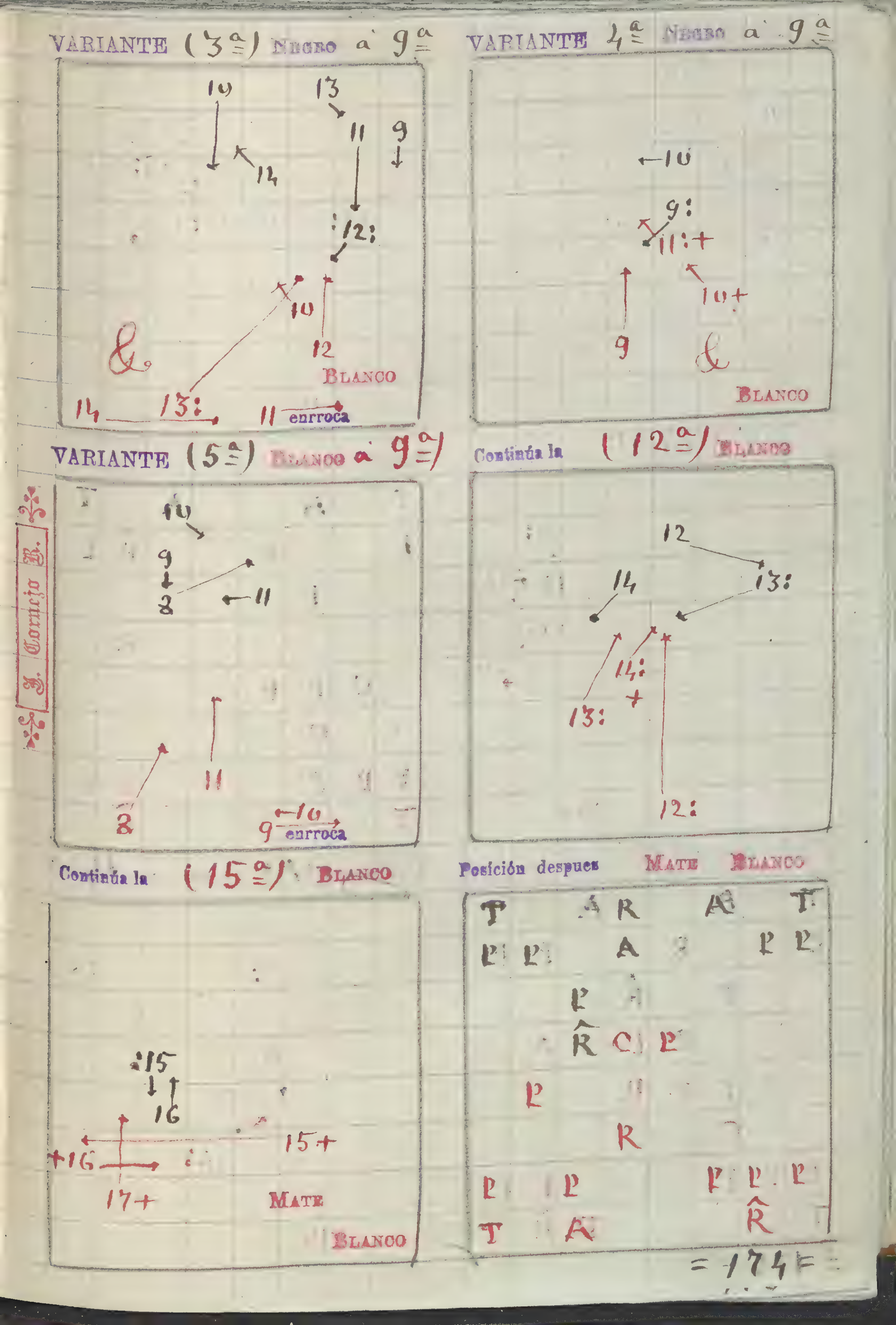
Posición despues MATE BLANCO

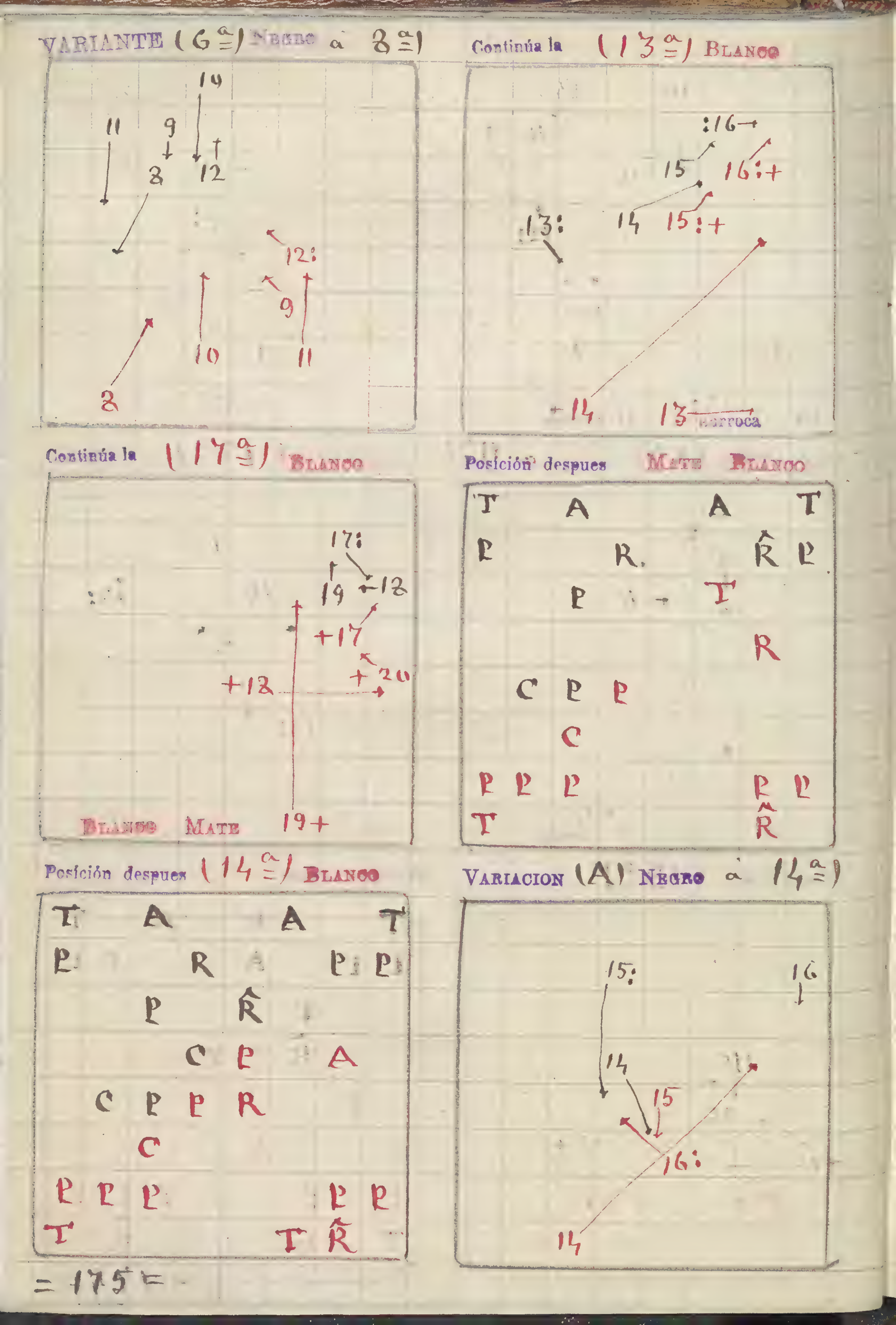
T
P P A P
R R̂ P
A R
P
P P P P P
R̂ T T

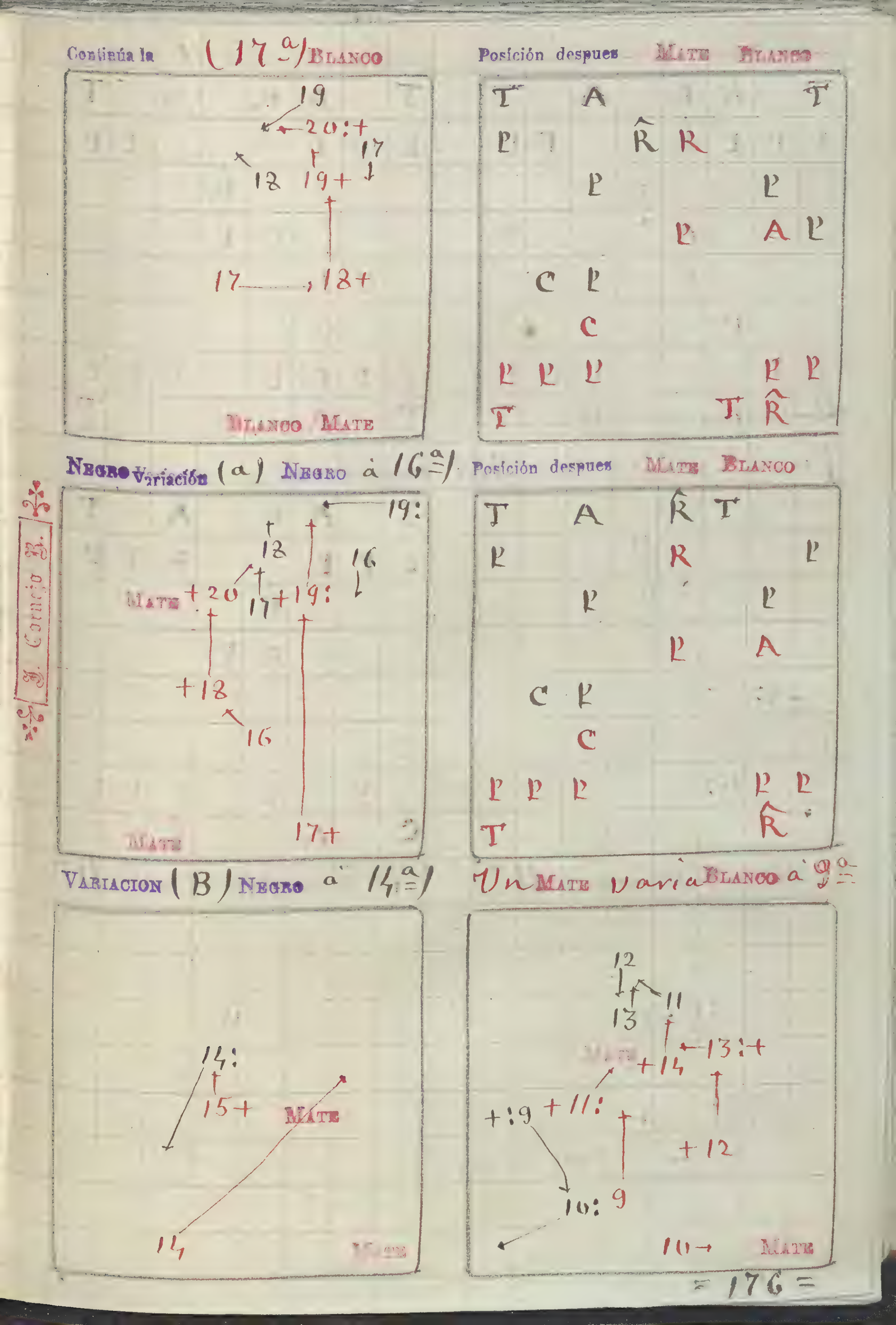
J. Cornejo B.



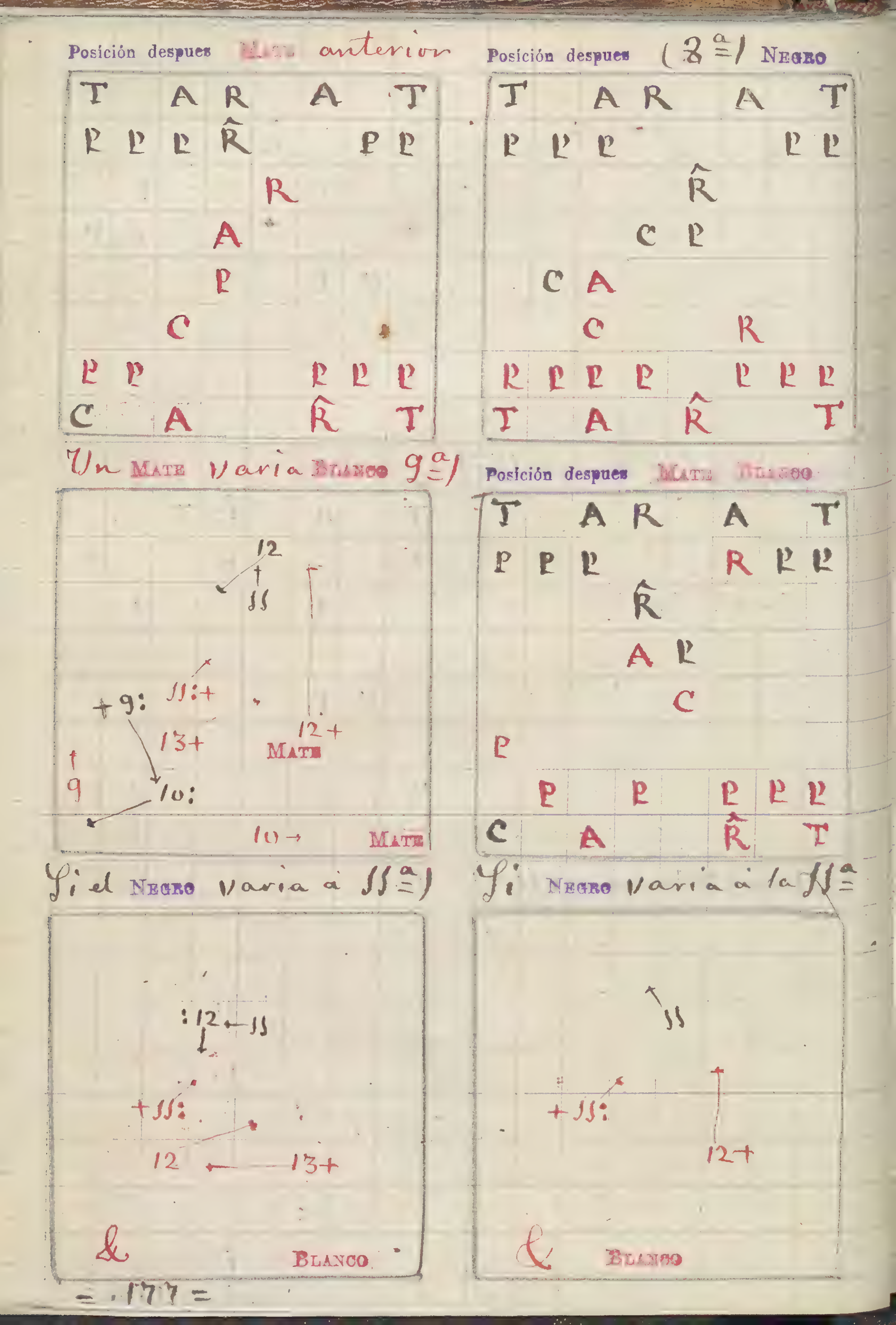
Posición despues (16ª) Blanco
Variante (1ª) Negro a 16ª
Blanco
Posición despues (13ª) Blanco
Variante (2ª) Negro a 13ª
Continúa la (13ª) Blanco
Blanco
Posición despues (9ª) Blanco
= 173 =


VARIANTE (3ª) NEGRO á 9ª
BLANCO
enrroca
VARIANTE 4ª NEGRO á 9ª
BLANCO
VARIANTE (5ª) BLANCO á 9ª
enrroca
J. Cornejo B.
Continúa la (12ª) BLANCO
Continúa la (15ª) BLANCO
MATE
BLANCO
Posición despues MATE BLANCO
= 174 =

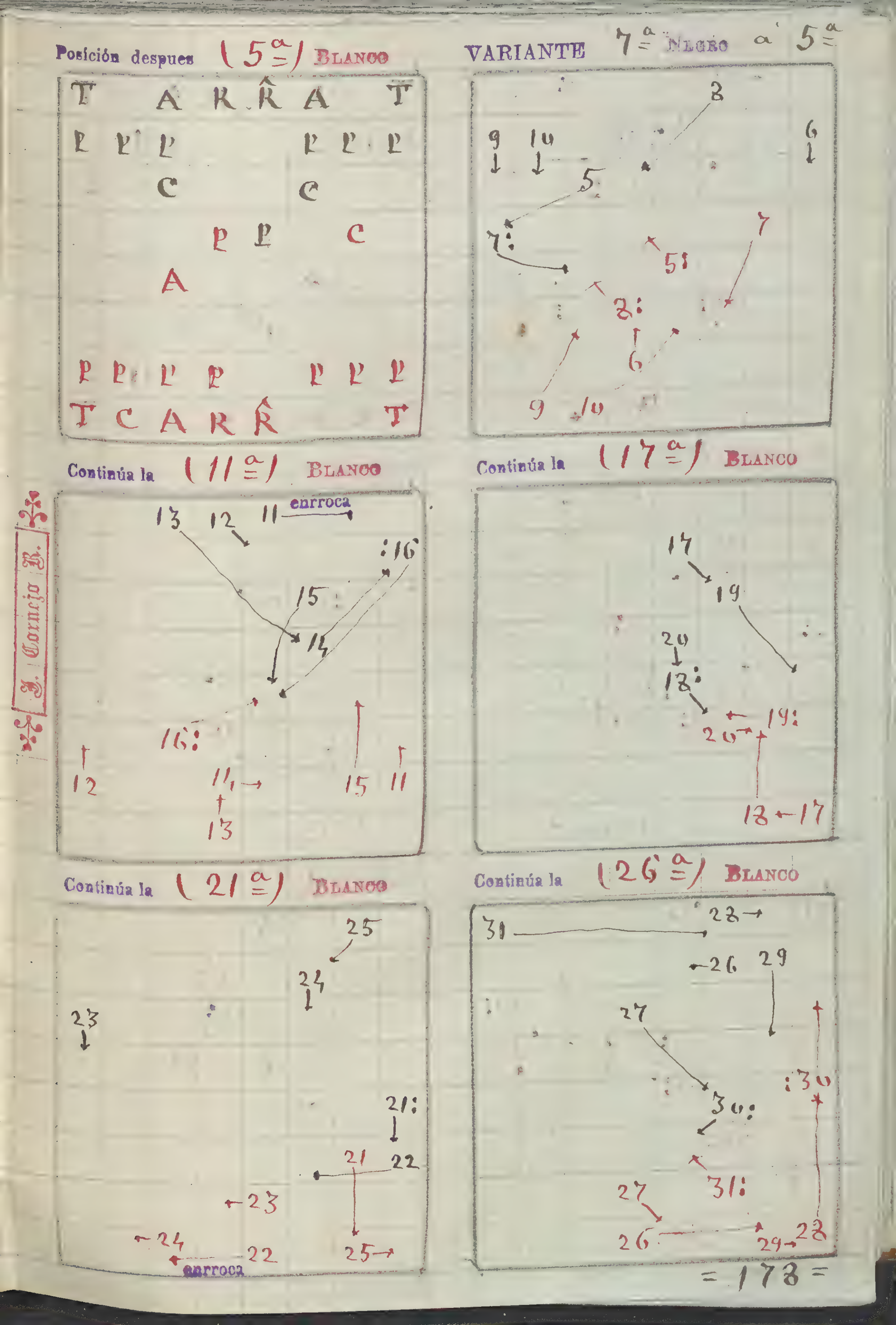

VARIANTE (6ª) Negro à 8ª)
19
11 9 12
8
12:
9
10 11
8
Continúa la (13ª) Blanco
:16
15 16:+
13: 14 15:+
+14 13 arroca
Continúa la (17ª) Blanco
17:
19 +18
+17
+18 +20
Blanco Mate 19+
Posición despues Mate Blanco
T A A T
P R. R̂ P
P T
R
C P P
C
P P P P P
T R̂
Posición despues (14ª) Blanco
T A A T
P R P P
P R̂
C P A
C P P R
C
P P P P P
T T R̂
Variacion (A) Negro à 14ª)
15: 16
14
15
16:
14



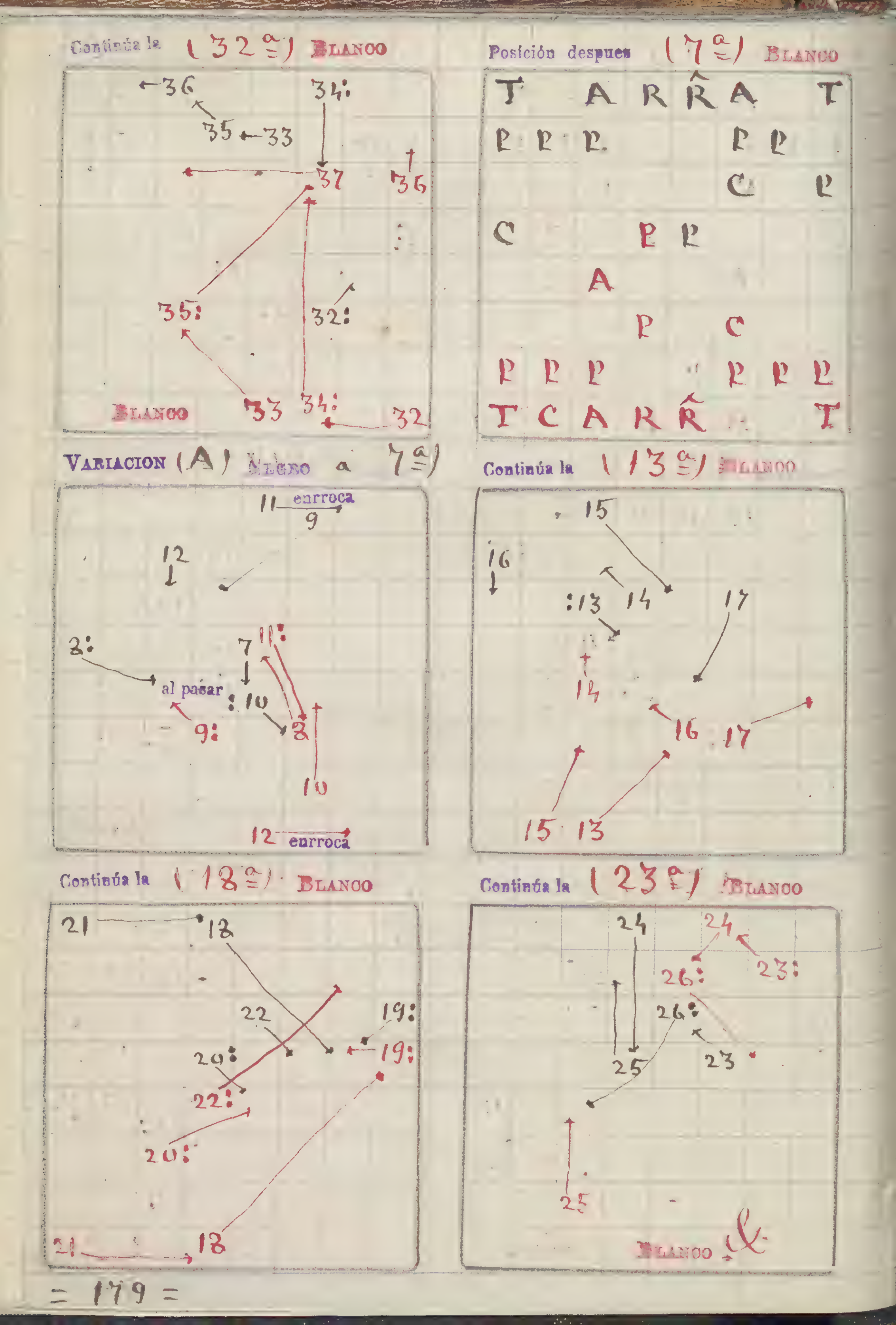
Continúa la (17ª) Blanco
19
20:+
17
12 19+
17 18+
Blanco Mate
Posición despues Mate Blanco
Negro Variación (a) Negro à (16ª)
19:
12
16
Mate +20 17+19:
+18
16
17+
Mate
Posición despues Mate Blanco
Variacion (B) Negro à (14ª)
14:
15+
Mate
14
Mate
Un Mate varia Blanco à 9ª
12
13
11
Mate +14 13:+
+:9 +11:
+12
10: 9
10 Mate
J. Cornejo B.



Posición despues Mate anterior
Posición despues (3ª) Negro
Un Mate varia Blanco 9ª)
Posición despues Mate Blanco
Mate
Mate
Si el Negro varia á 11ª)
Si Negro varia á la 11ª
& Blanco
& Blanco



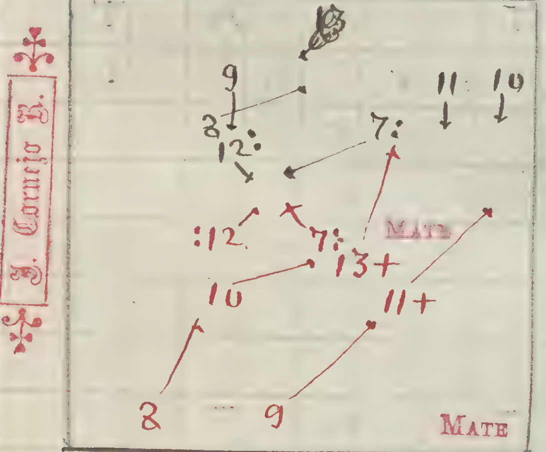
Posición despues (5ª) Blanco
T A R R̂ A T
P P P P P P
C C
P P C
A
P P P P P P P
T C A R R̂ T
VARIANTE 7ª Negro á 5ª
Continúa la (11ª) Blanco
enrroca
Continúa la (17ª) Blanco
Continúa la (21ª) Blanco
enrroca
Continúa la (26ª) Blanco
J. Cornejo B.



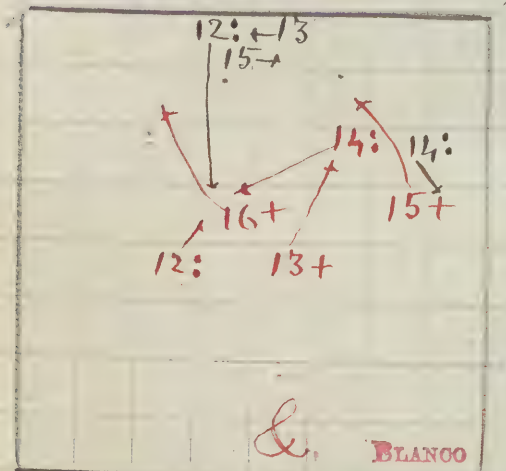
Continúa la (32ª) BLANCO
36
34:
35
33
37
36
35:
32:
BLANCO
33
34:
32
Posición despues (7ª) BLANCO
VARIACION (A) NEGRO a 7ª)
11 enrroca
9
12
8:
7
11:
al pasar
:10
9:
8
10
12 enrroca
Continúa la (13ª) BLANCO
15
16
:13
14
17
14
16
17
15
13
Continúa la (18ª) BLANCO
21
18
22
19:
20:
19:
22:
20:
21
18
Continúa la (23ª) BLANCO
24
24
26:
23:
26:
25
23
25
BLANCO



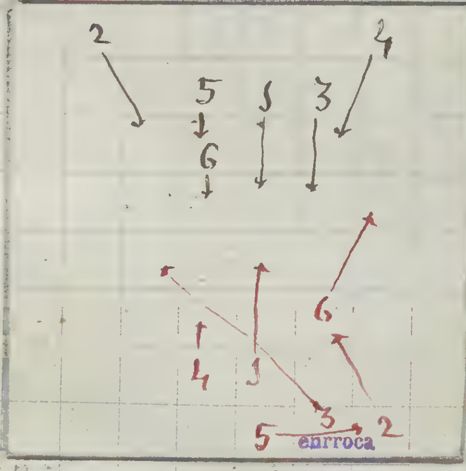
Continúa la (7ª) BLANCO



VARIANTE (1ª) NEGRO à 12ª



II. MODELILLO



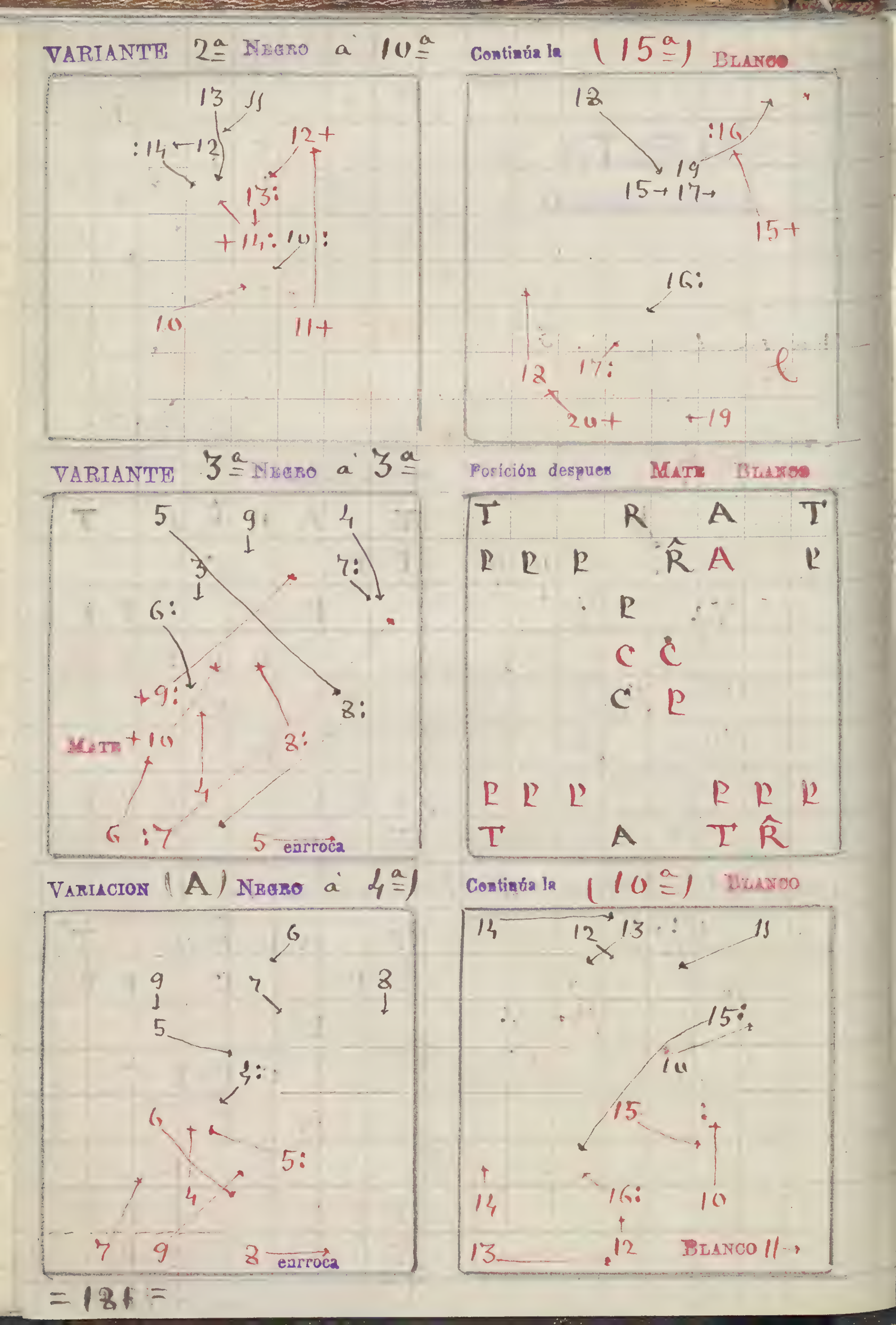
Posición despues (12ª) BLANCO

T	/	A	R	R̂	A		T
P	P			C			
		P				P	P
			A	P	P	C	R
				C			
			P				
P	P	P			P	P	P
T		A			T	R̂	

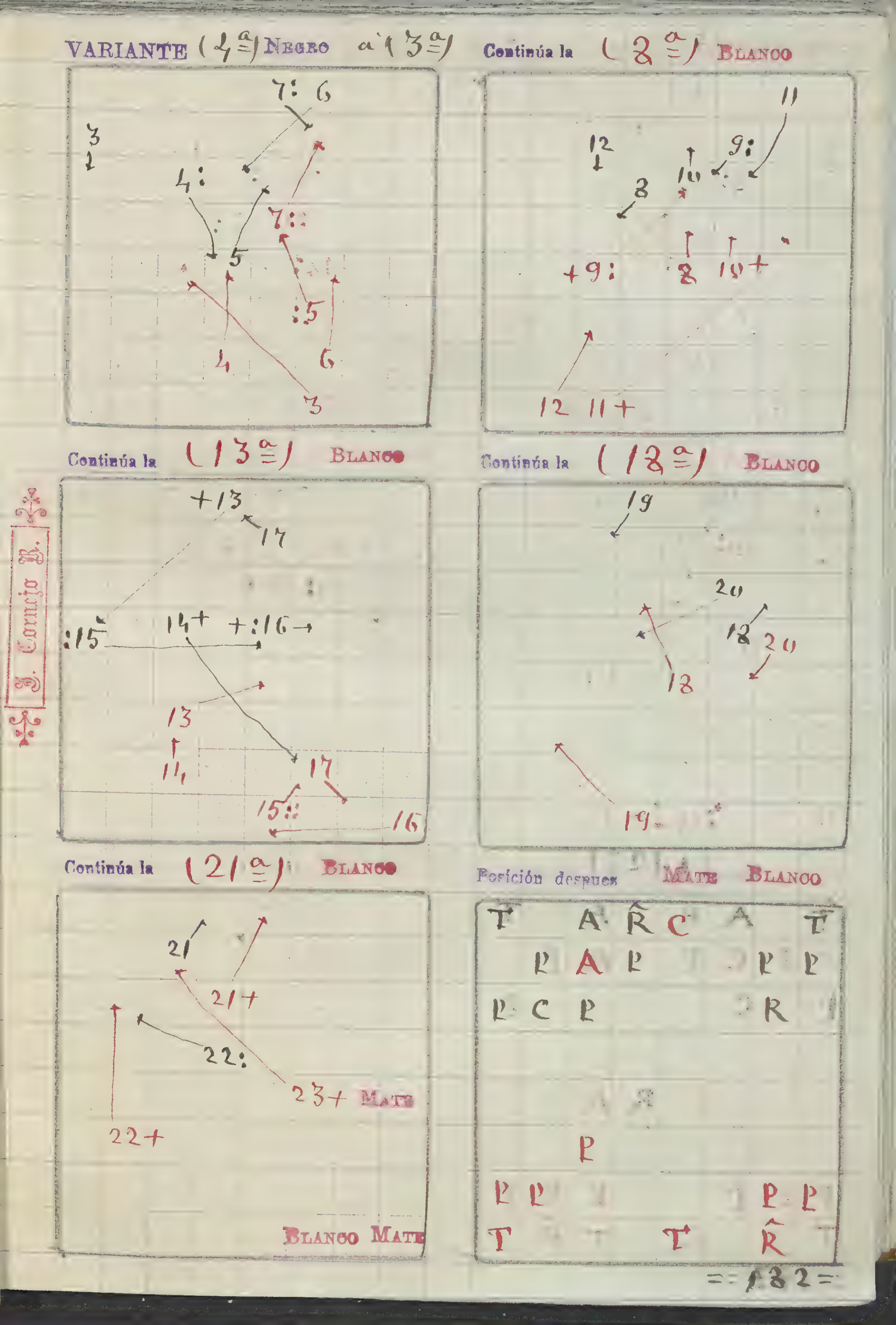
Posición despues (10ª) BLANCO

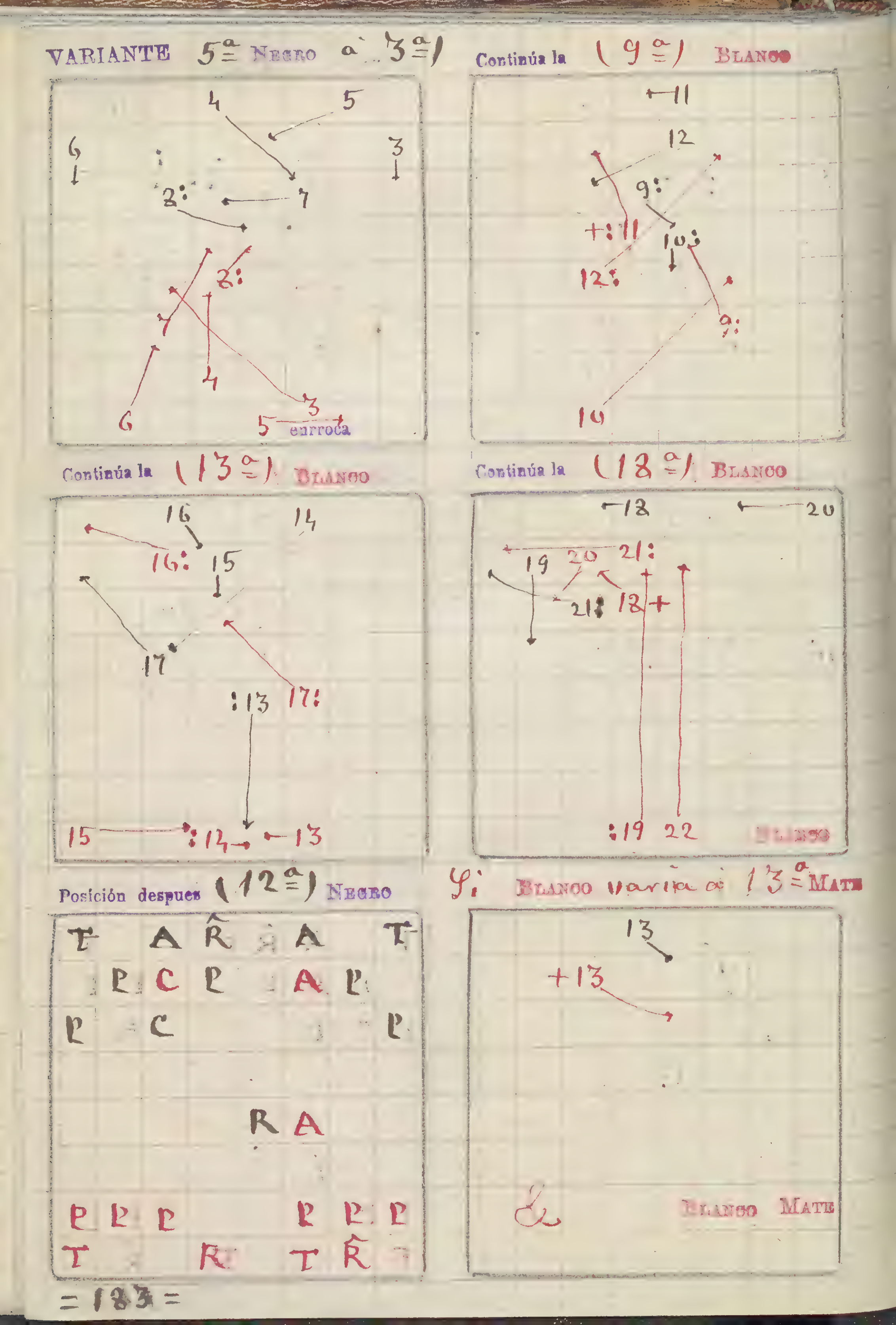
T		A	R	R̂	A		T
P	P			C		P	P
		P					
			C	P	P	C	
		A		C			
			P		R		
P	P	P			P	P	P
T		A			T	R̂	

J. Cornejo R.

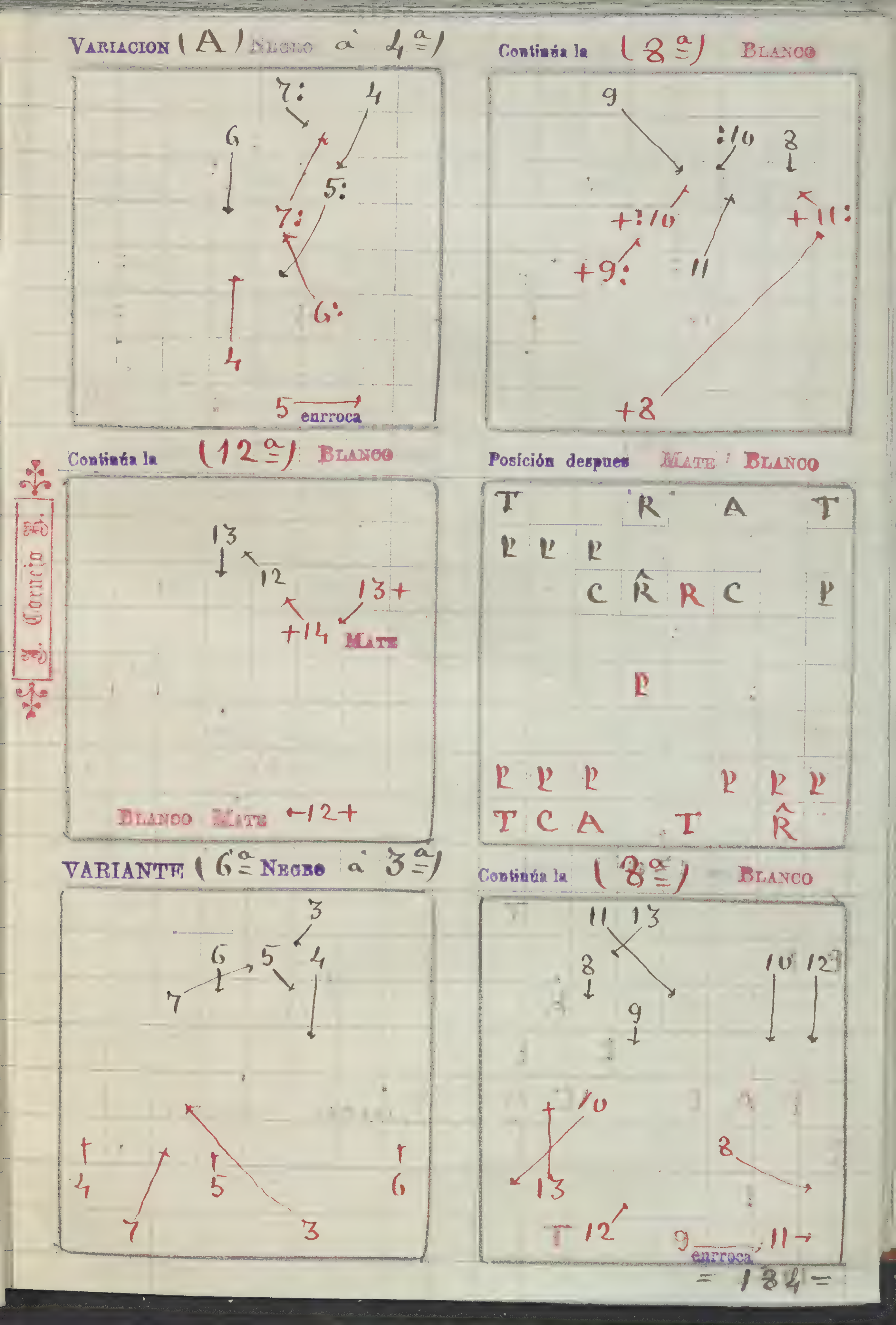


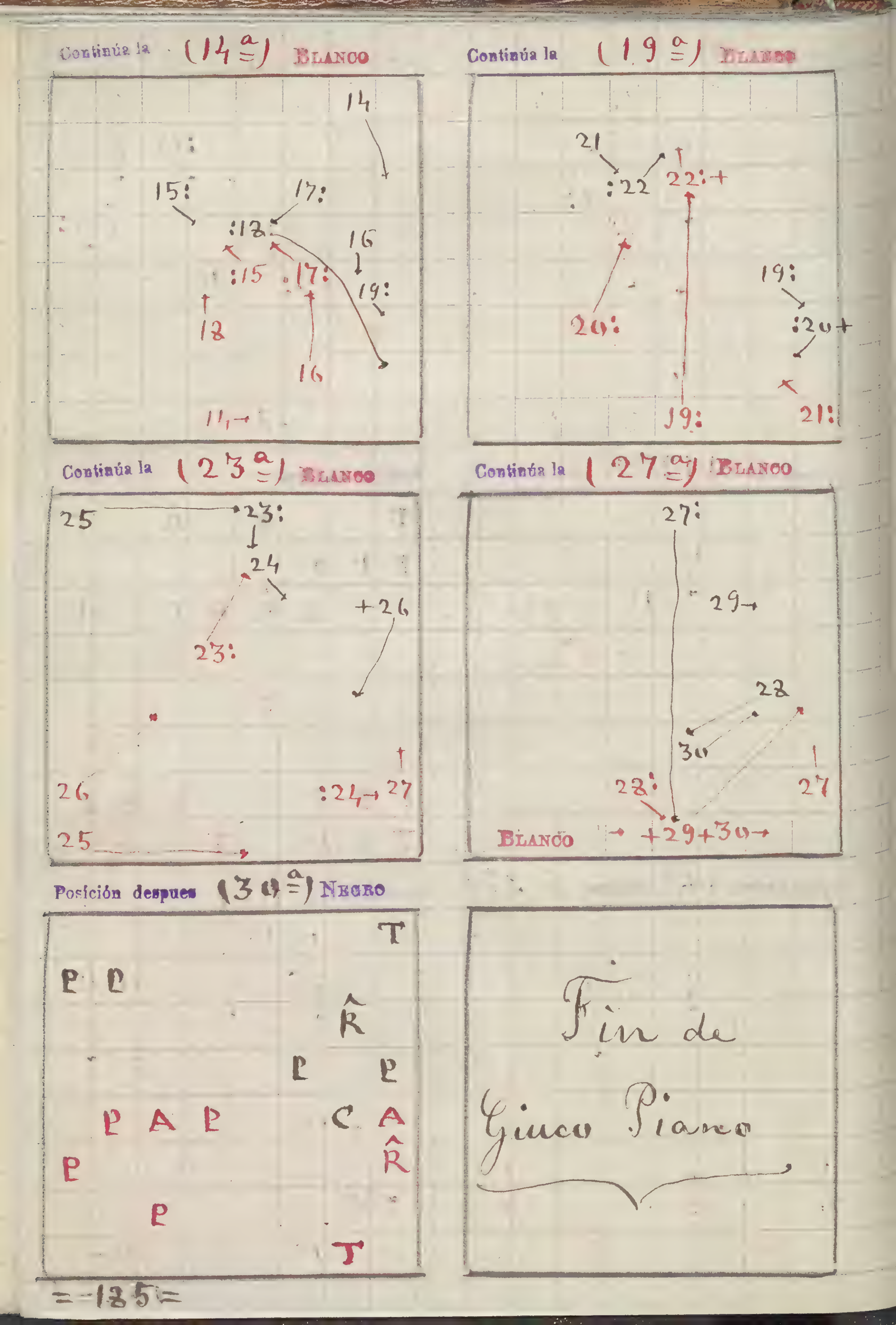
VARIANTE 2ª Negro à 10ª
Continúa la (15ª) Blanco
VARIANTE 3ª Negro à 3ª
Mate
5 enroca
Posición despues Mate Blanco
Variacion (A) Negro à 4ª)
8 enroca
Continúa la (10ª) Blanco
Blanco 11
= 181 =


VARIANTE (4ª) NEGRO a (3ª)
Continúa la (8ª) BLANCO
Continúa la (13ª) BLANCO
Continúa la (18ª) BLANCO
Continúa la (21ª) BLANCO
23+ MATE
BLANCO MATE
Posición despues MATE BLANCO
J. Cornejo B.



VARIANTE 5ª Negro á 3ª)
enroca
Continúa la (9ª) Blanco
Continúa la (13ª) Blanco
Continúa la (18ª) Blanco
Blanco
Posición despues (12ª) Negro
Si Blanco varia á 13ª Mate
Blanco Mate


VARIACION (A) Negro á 4ª)
Continúa la (8ª) Blanco
enroca
Continúa la (12ª) Blanco
Mate
Blanco Mate
Posición despues Mate Blanco
VARIANTE (6ª Negro á 3ª)
Continúa la (8ª) Blanco
enroca
J. Cornejo B.
= 134 =



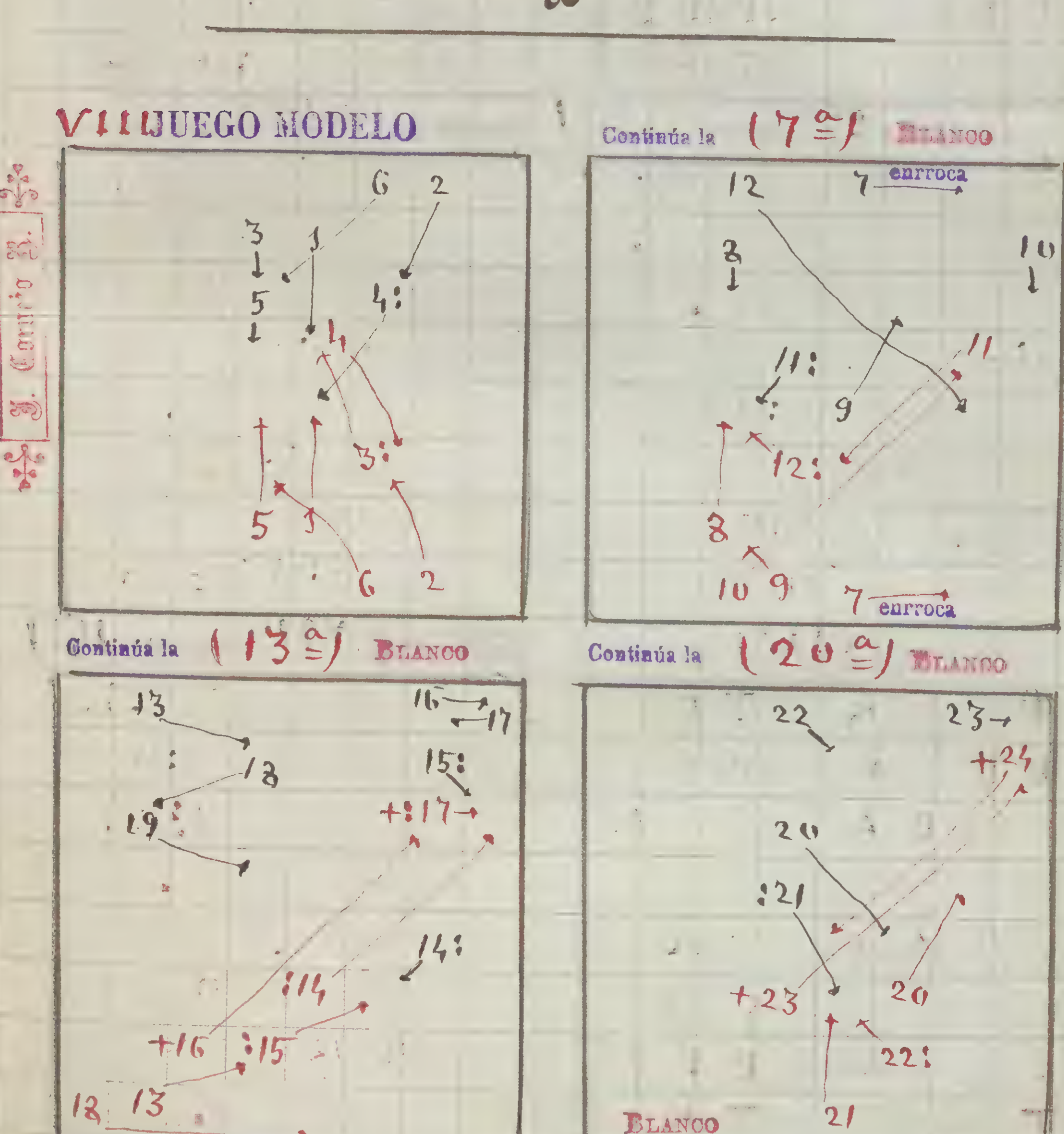
Continúa la (14ª) Blanco
14
15:
17:
:18:
16
:15
17:
19:
18
16
11
Continúa la (19ª) Blanco
21
:22
22:+
19:
20:
:20+
19:
21:
Continúa la (23ª) Blanco
25
23:
24
+26
23:
26
:24
27
25
Continúa la (27ª) Blanco
27:
29
28
30
28:
27
Blanco
+29+30
Posición despues (30ª) Negro
T
P P
R̂
P P
P A P
C A
P
R̂
P
T
Fin de Giuco Piano

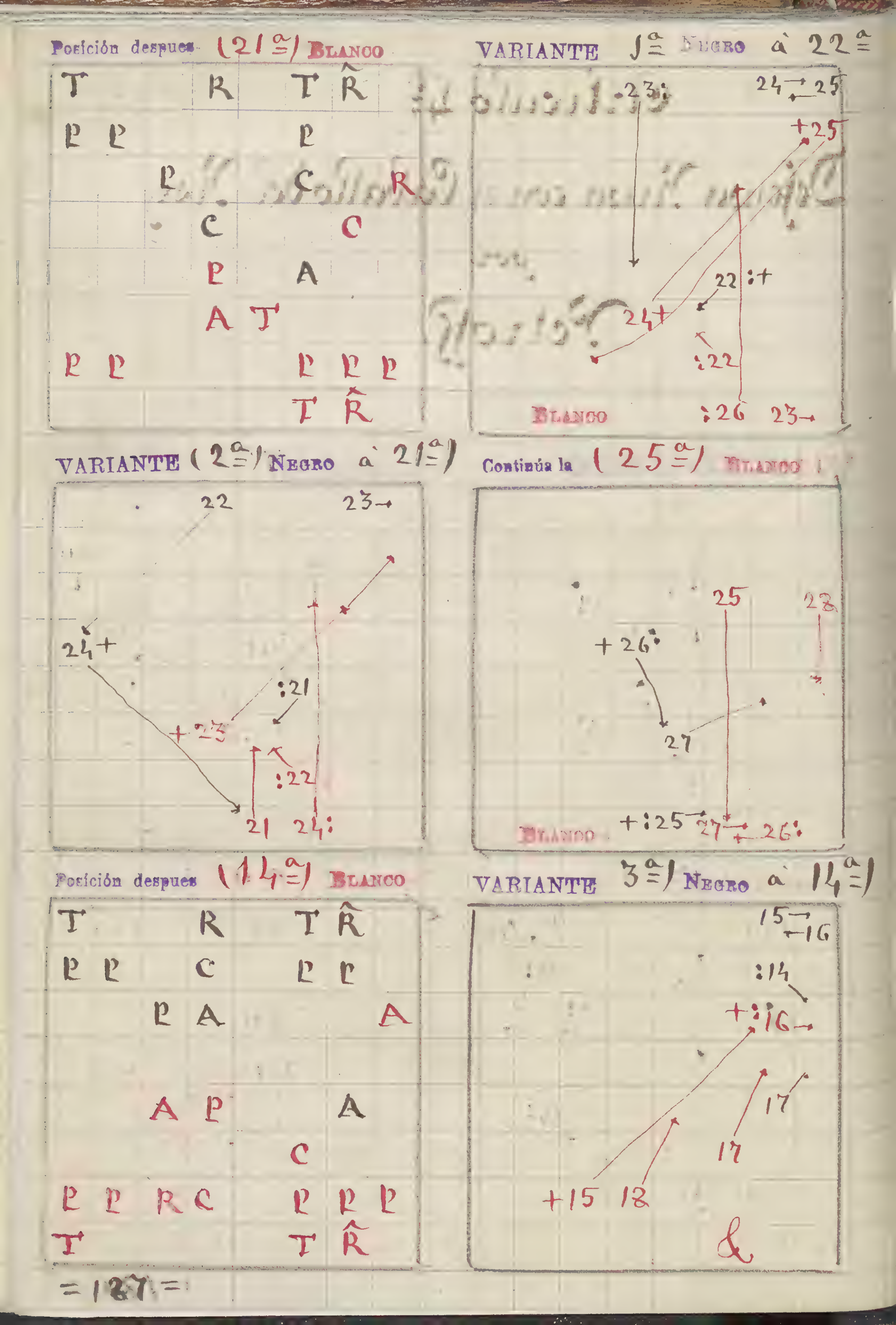
Artículo 4º

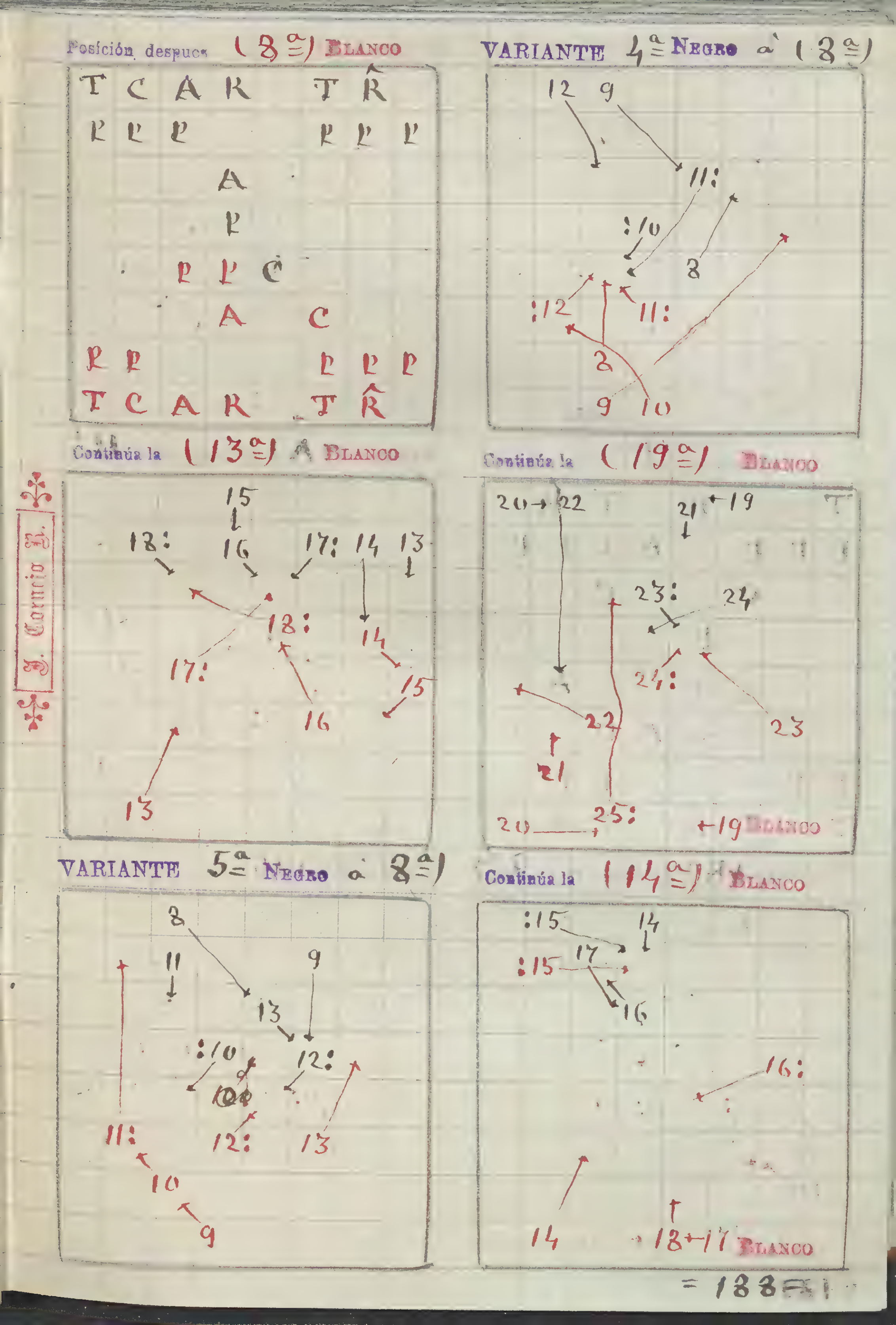
Defensa Rusa con el Caballo del Rey

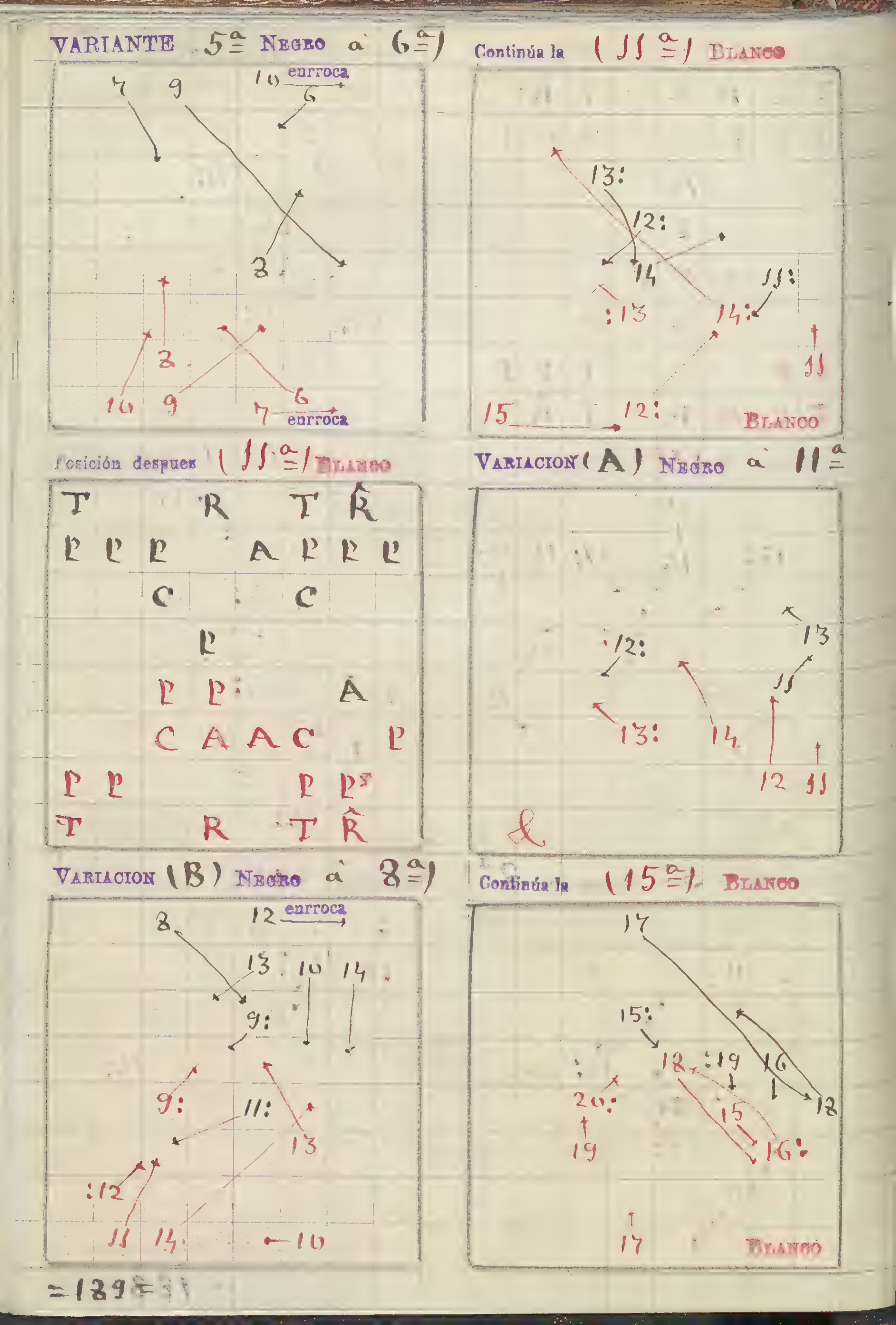
por

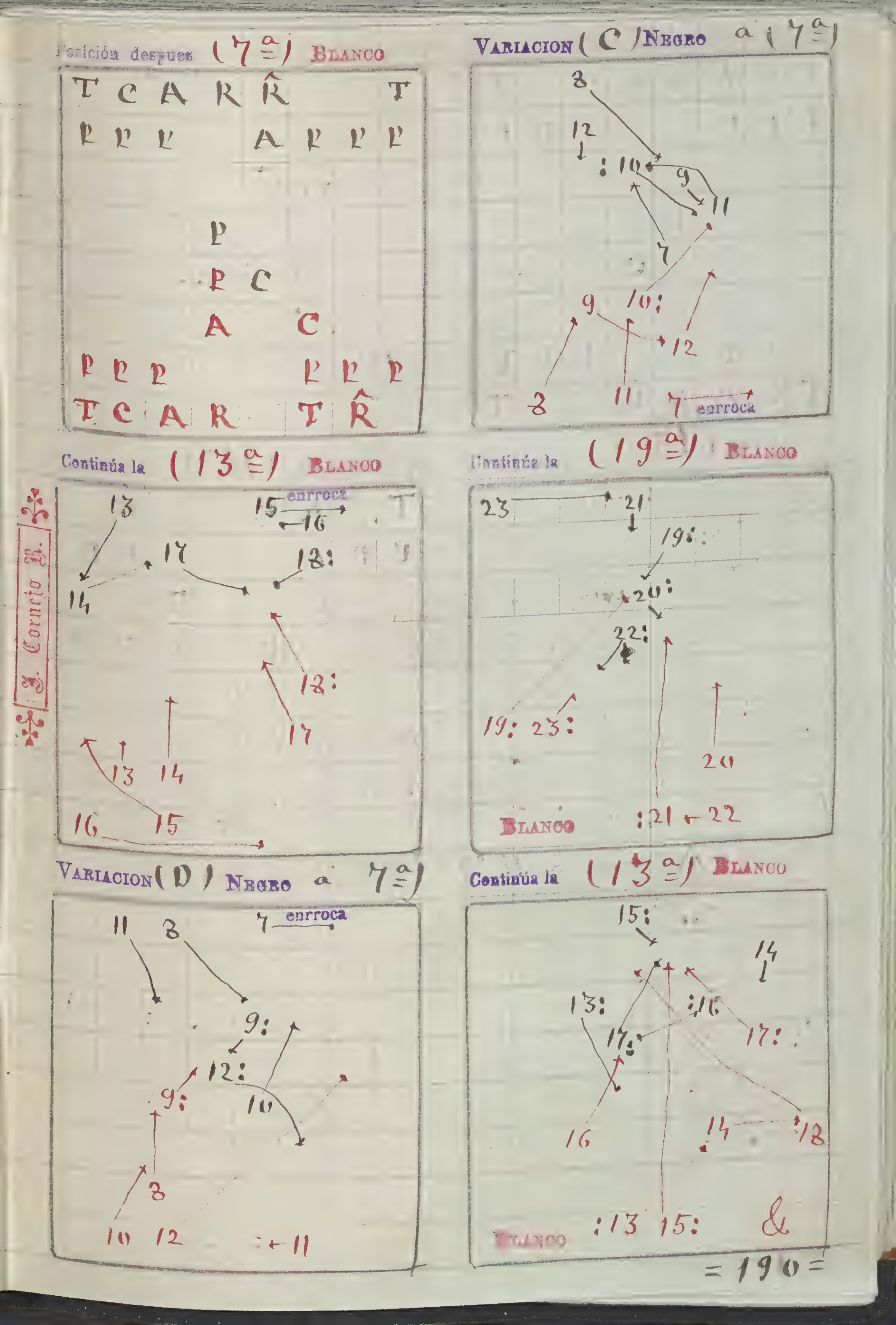
Petroff.

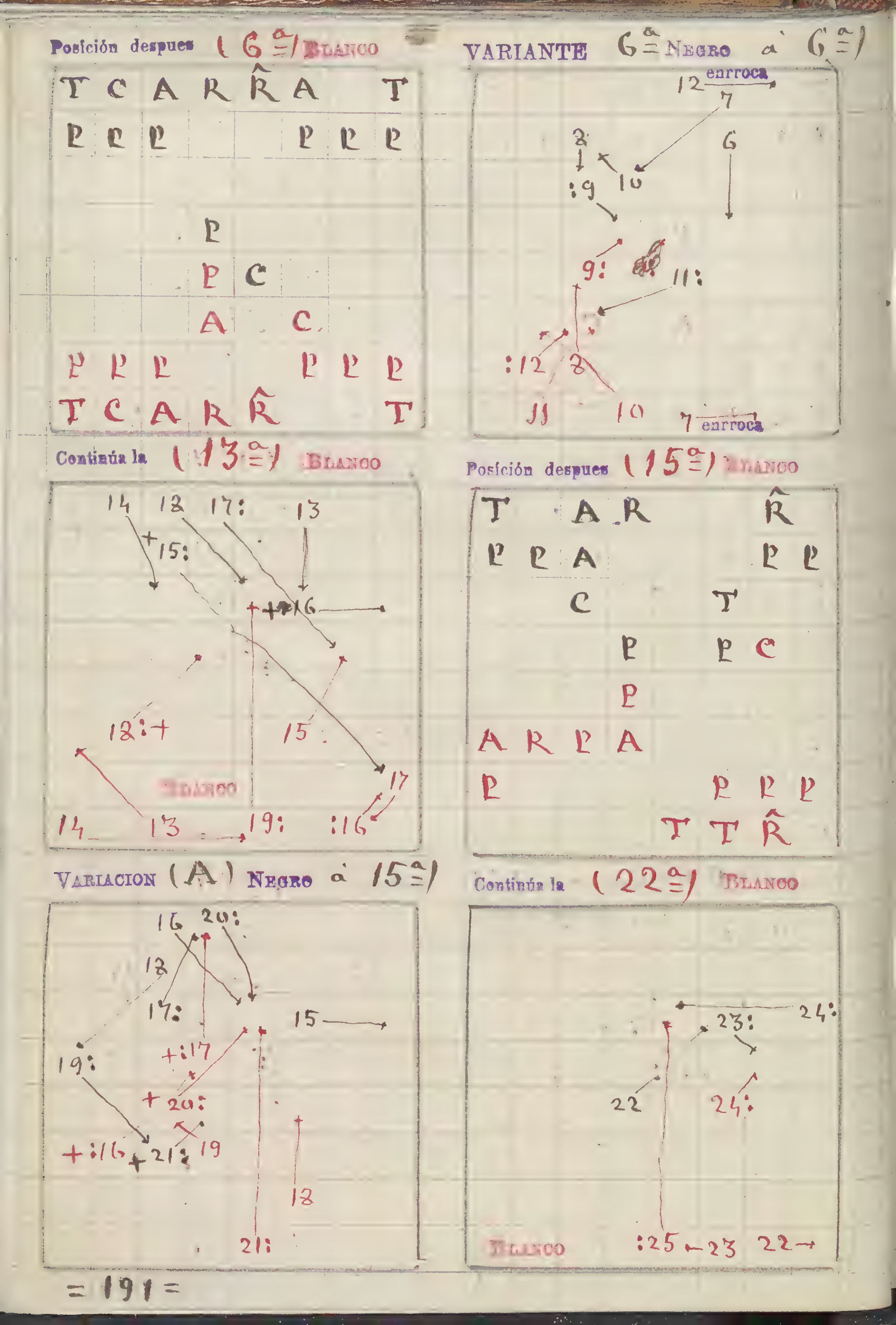


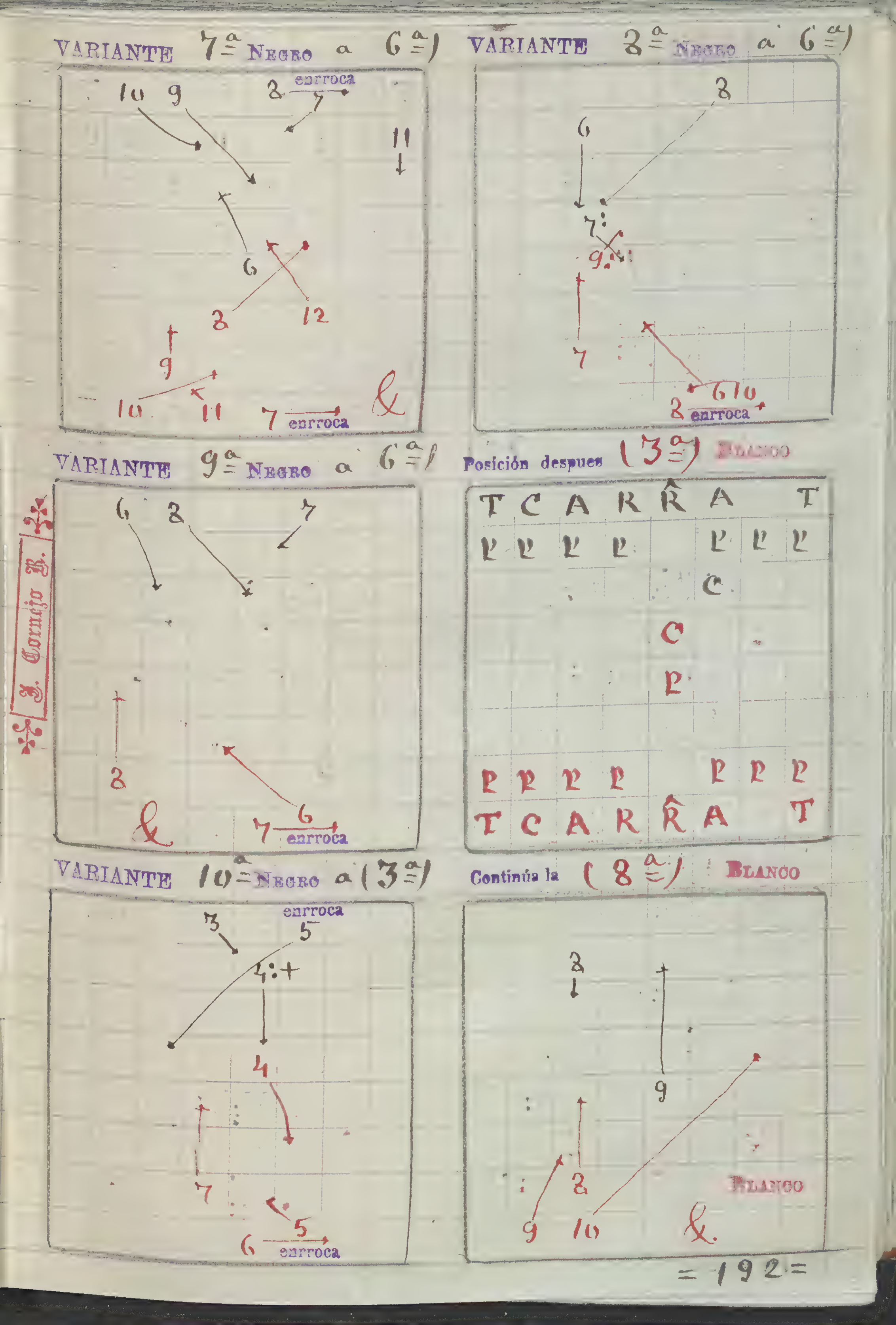

Posición despues (21ª) Blanco
VARIANTE 1ª Negro à 22ª
VARIANTE (2ª) Negro à 21ª)
Continúa la (25ª) Blanco
Blanco
Posición despues (14ª) Blanco
VARIANTE 3ª) Negro à 14ª)
= 187 =

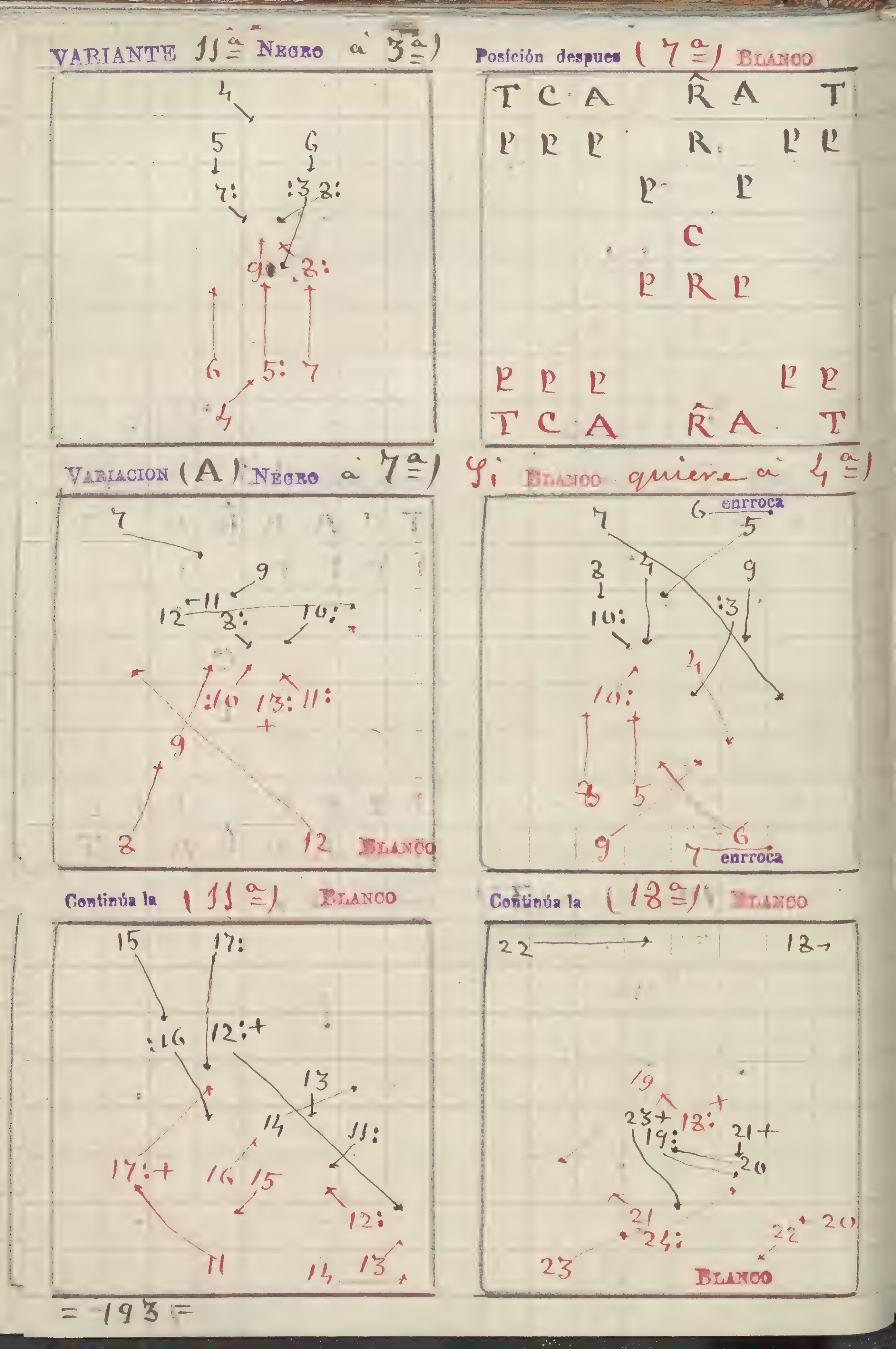

Posición despues (3ª) BLANCO
T C A R T R̂
P P P P P P
A
P
P P C
A C
P P P P P
T C A R T R̂
VARIANTE 4ª NEGRO á (3ª)
Continúa la (13ª) á BLANCO
Continúa la (19ª) BLANCO
J. Cornejo B.
VARIANTE 5ª NEGRO á 8ª)
Continúa la (14ª) BLANCO
= 188 =


VARIANTE 5ª Negro á 6ª)
enrroca
enrroca
Continúa la (11ª) Blanco
Blanco
Posición despues (11ª) Blanco
Variacion (A) Negro á 11ª
Variacion (B) Negro á 8ª)
enrroca
Continúa la (15ª) Blanco
Blanco
=139ª)


Posición despues (7ª) Blanco
T C A R R̂ T
P P P A P P P
P
P C
A C
P P P P P P
T C A R T R̂
Variacion (C) Negro a (7ª)
enroca
Continúa la (13ª) Blanco
enroca
Continúa la (19ª) Blanco
Blanco
Variacion (D) Negro a 7ª)
enroca
Continúa la (13ª) Blanco
Blanco
&
J. Cornejo B.


Posición despues (6ª) Blanco
VARIANTE 6ª Negro á 6ª
T C A R R̂ A T
P P P P P P
P
P C
A C
P P P P P P
T C A R R̂ T
enrroca
enrroca
Continúa la (13ª) Blanco
Posición despues (15ª) Blanco
T A R R̂
P P A P P
C T
P P C
P
A R P A
P P P P
T T R̂
Blanco
Variacion (A) Negro á 15ª
Continúa la (22ª) Blanco
Blanco

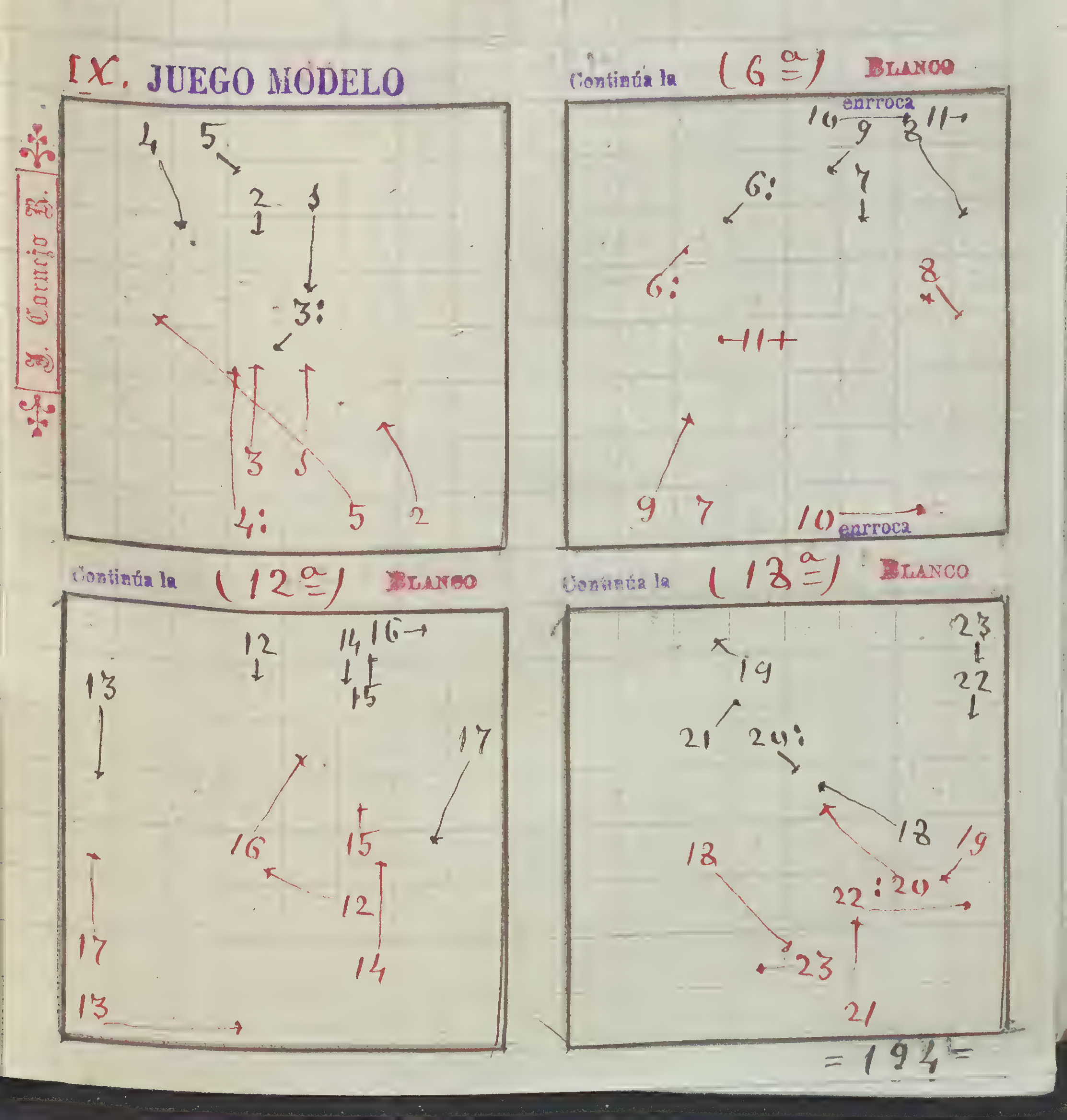

VARIANTE 7ª Negro a 6ª)
enrroca
enrroca
VARIANTE 8ª Negro a 6ª)
enrroca
VARIANTE 9ª Negro a 6ª)
enrroca
Posición despues (3ª) Blanco
T C A R R̂ A T
P P P P P P P
C
C
P
P P P P P P P
T C A R R̂ A T
VARIANTE 10ª Negro a (3ª)
enrroca
enrroca
Continúa la (8ª) Blanco
Blanco
J. Cornejo B.

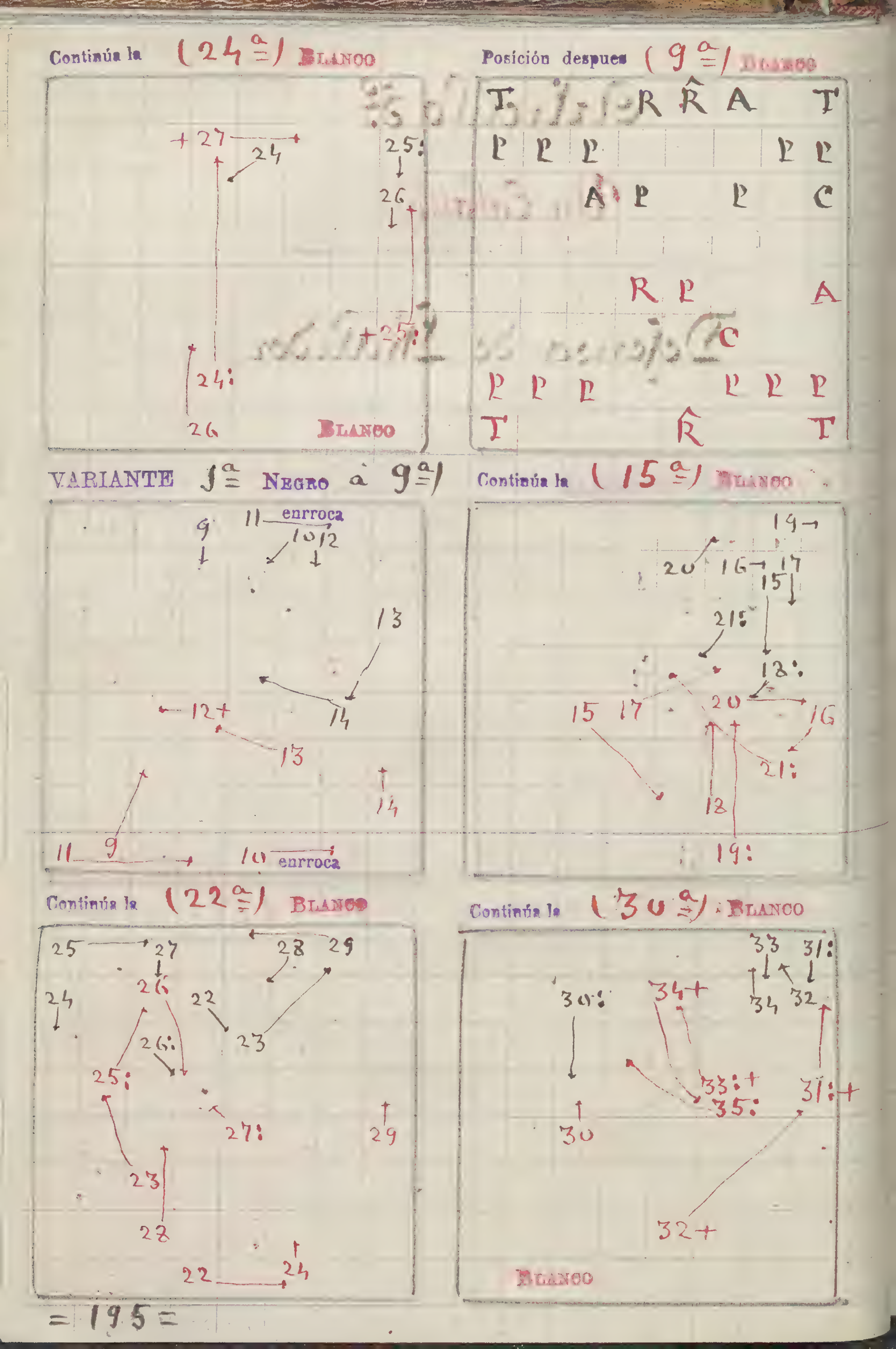

VARIANTE 11ª Negro á 3ª)
Posición despues (7ª) Blanco
T C A R̂ A T
P P P R P P
P P
C
P R P
P P P P P
T C A R̂ A T
Variacion (A) Negro á 7ª)
Blanco
Si Blanco quiere á 4ª)
enrroca
enrroca
Continúa la (11ª) Blanco
Continúa la (13ª) Blanco
Blanco
= 193 =

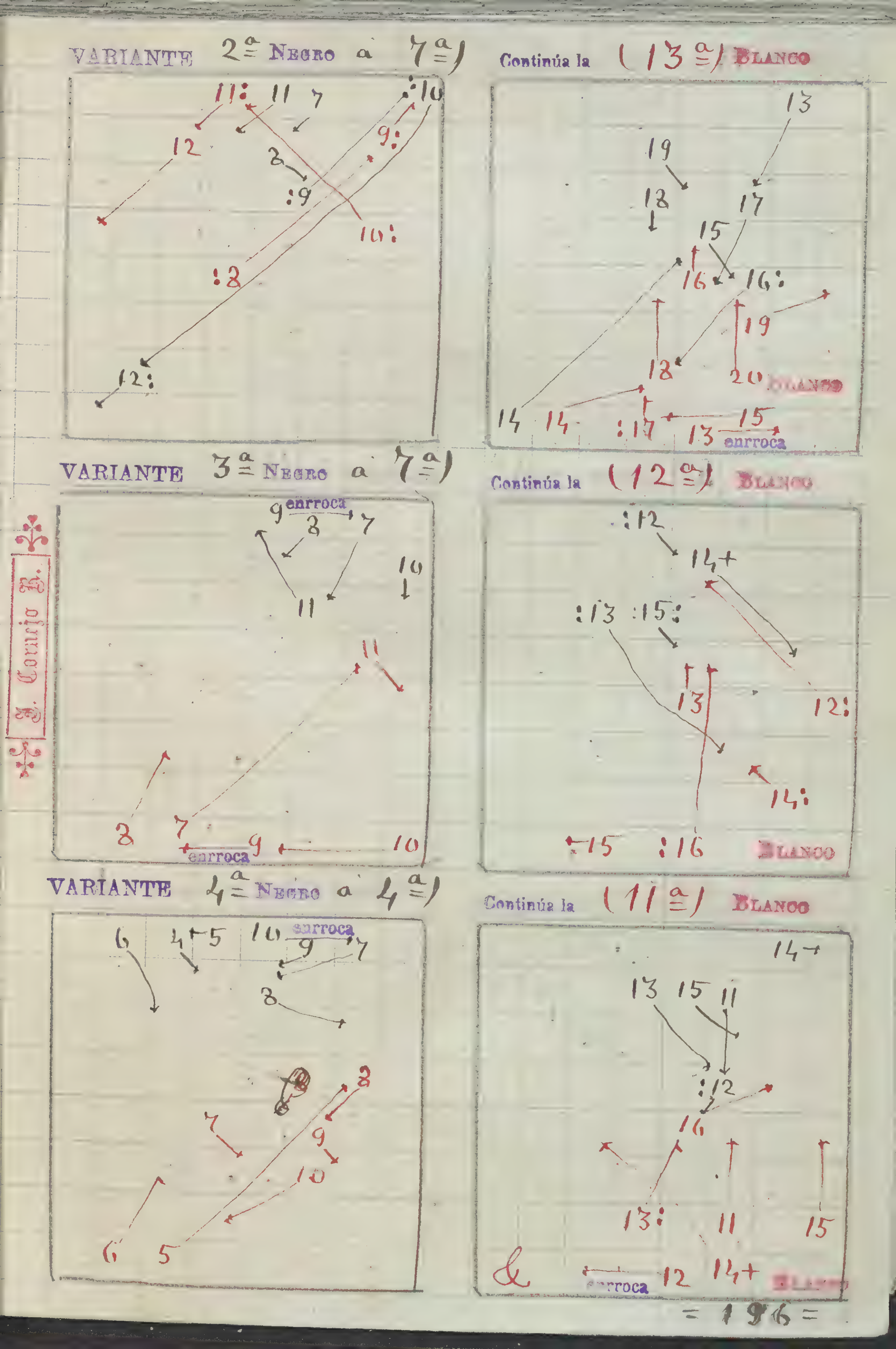
Artículo 5.º

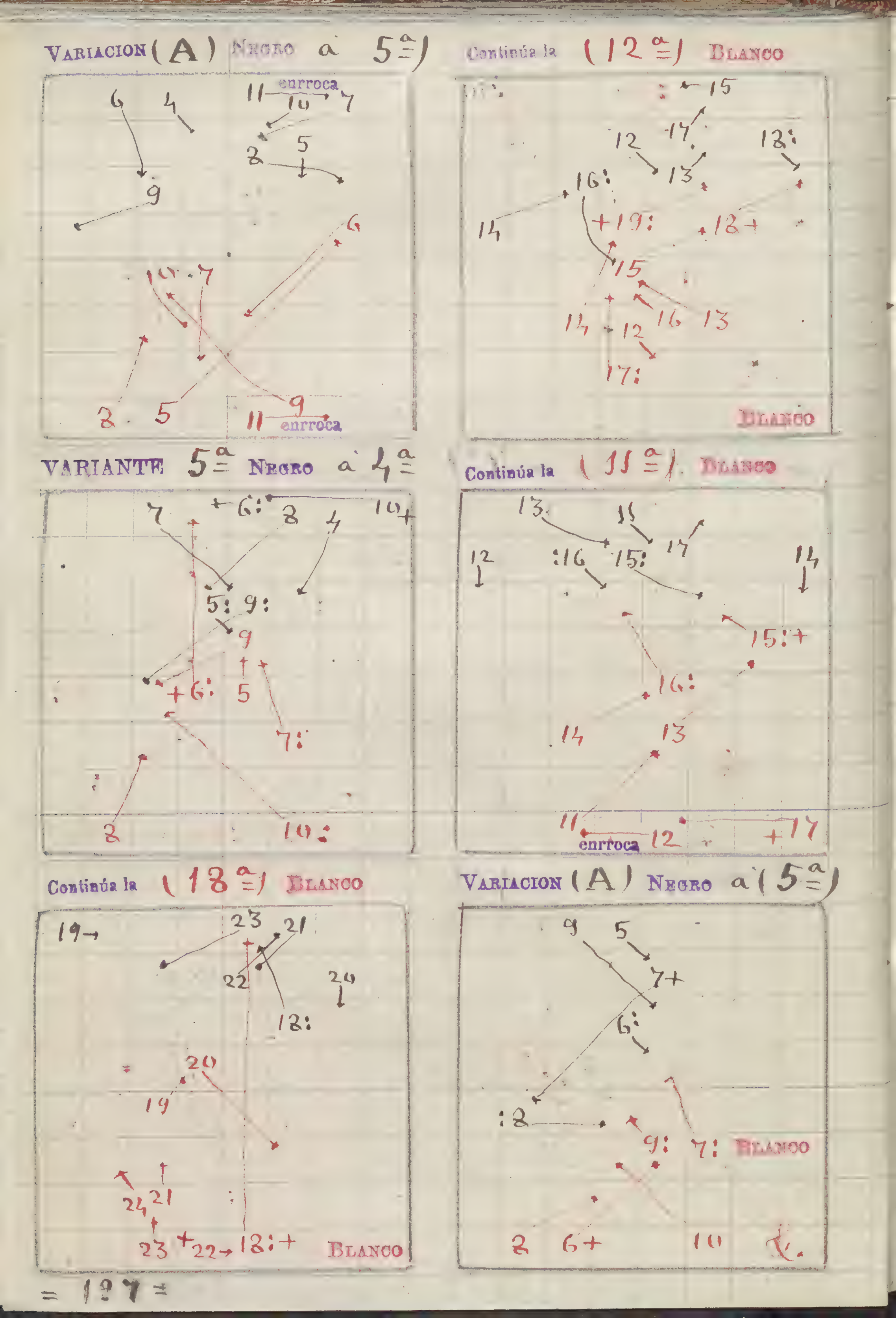
Un Caballo

Defensa de Philidor.

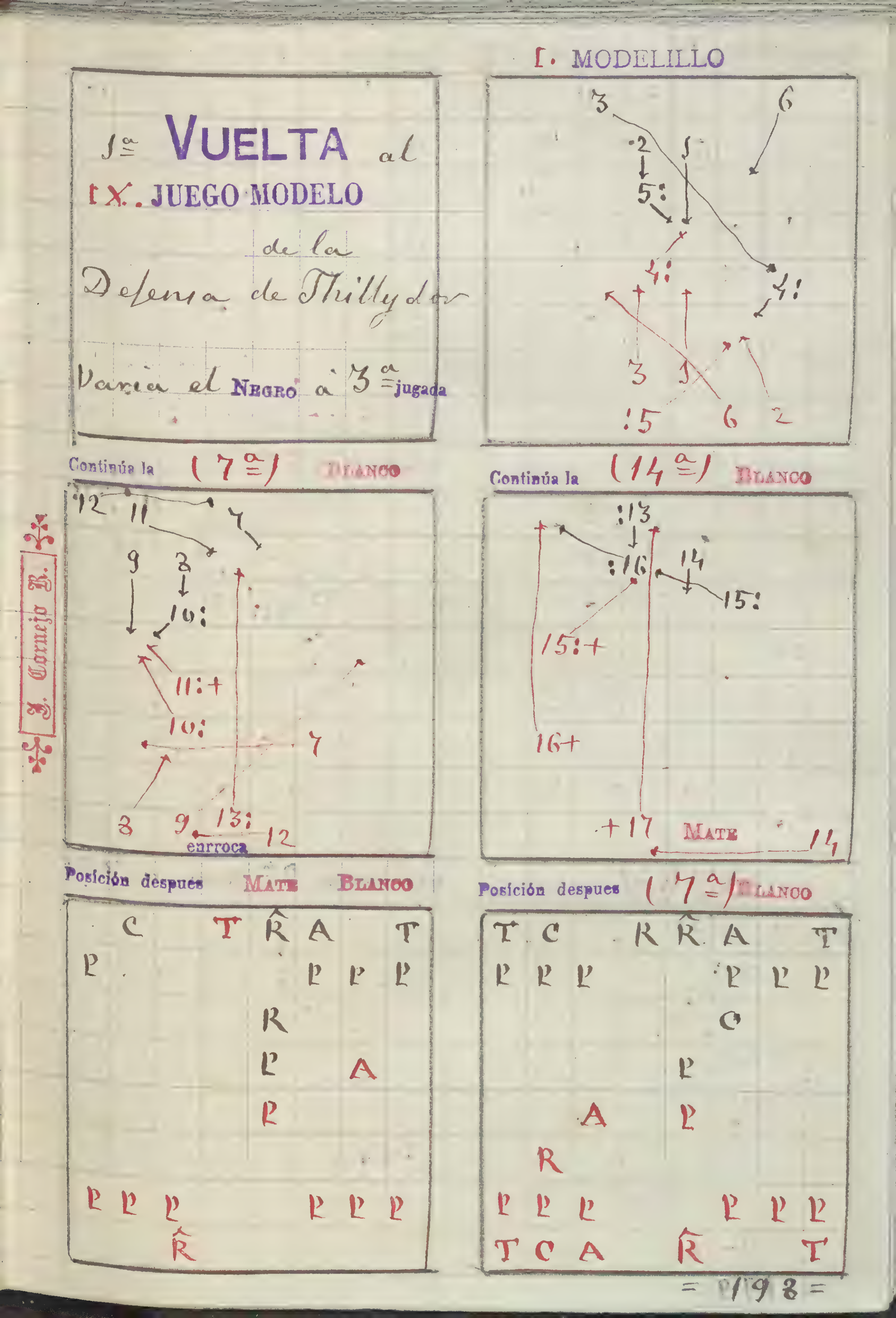



Continúa la (24ª) Blanco
Posición despues (9ª) Blanco
T R R̂ A T
P P P P P
A P P C
R P A
C
P P P P P P
T R̂ T
Blanco
VARIANTE 1ª Negro à 9ª
9 11 enroca 10 12
13 14 12+ 13 14
11 9 10 enroca
Continúa la (15ª) Blanco
19 20 16 17 15 21: 18: 15 17 20 16 21: 18 19:
Continúa la (22ª) Blanco
25 27 28 29 26 24 22 26: 23 25: 27: 29 23 28 22 24
Continúa la (30ª) Blanco
33 31: 30: 34+ 34 32 33:+ 35: 31:+ 30 32+
Blanco
= 195 =

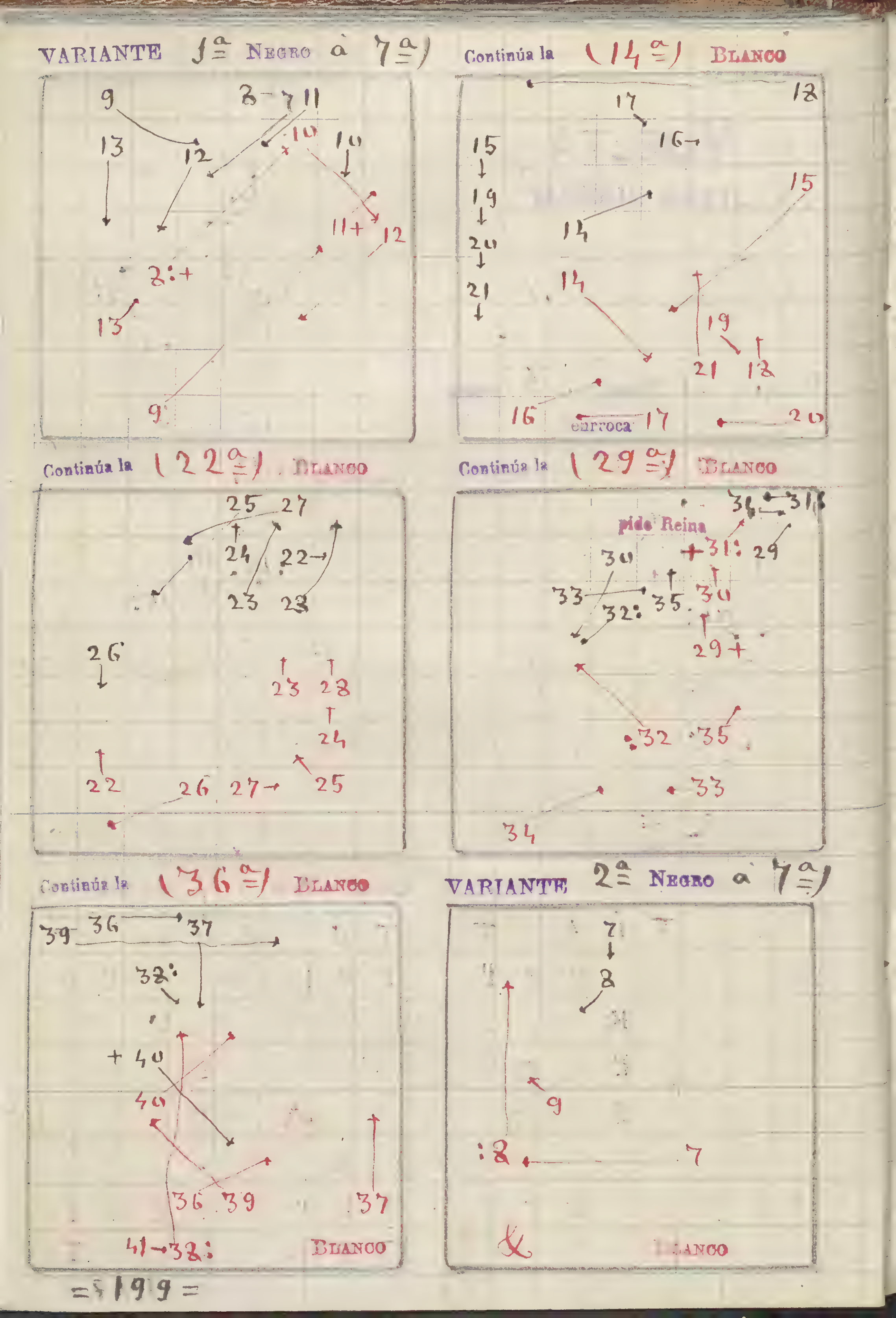

VARIANTE 2ª Negro a 7ª)
Continúa la (13ª) Blanco
enrroca
Blanco
VARIANTE 3ª Negro a 7ª)
Continúa la (12ª) Blanco
enrroca
enrroca
Blanco
VARIANTE 4ª Negro a 4ª)
Continúa la (11ª) Blanco
enrroca
enrroca
J. Cornejo B.
= 196 =

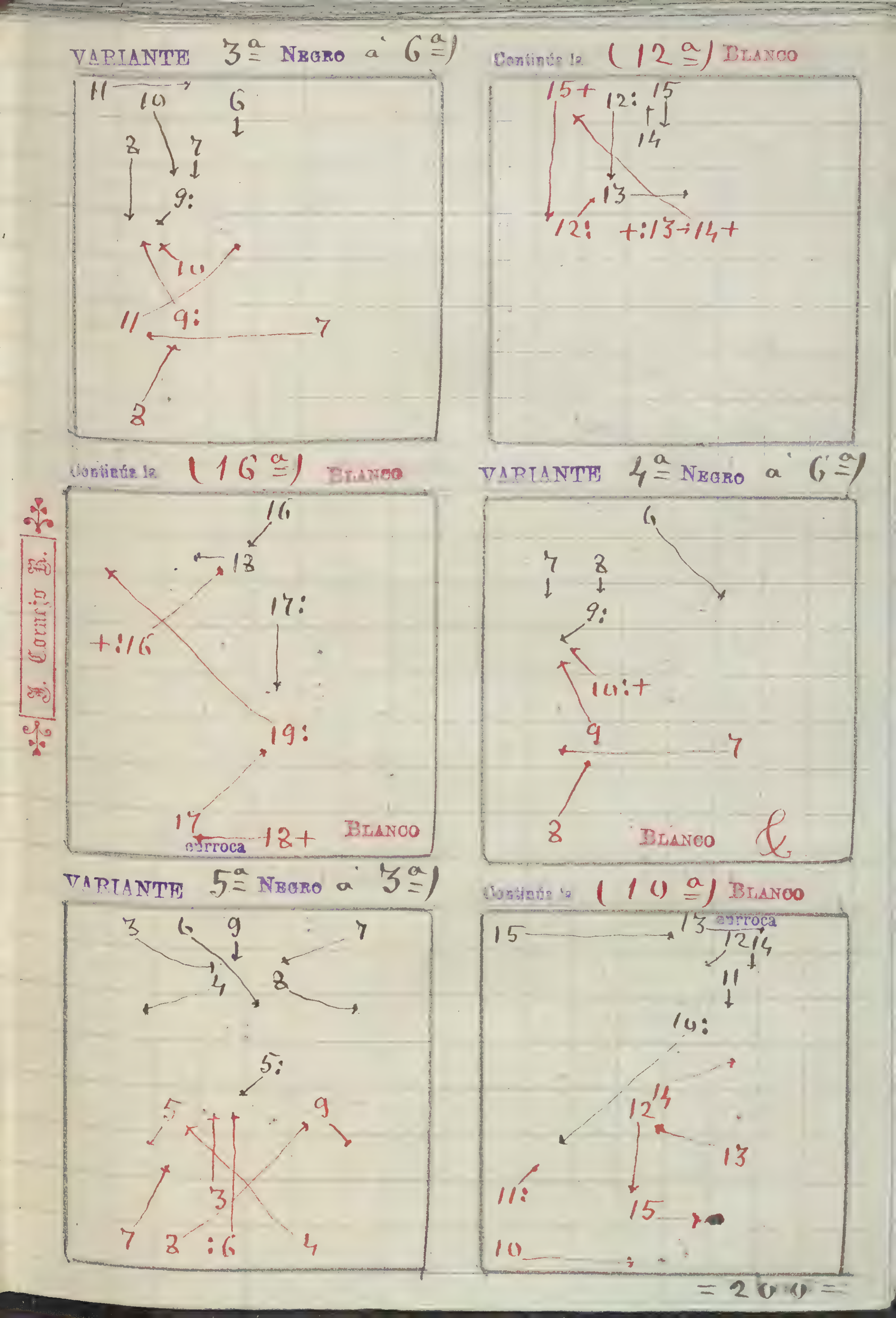


VARIACION (A) NEGRO á 5ª)
Continúa la (12ª) BLANCO
enrroca
enrroca
BLANCO
VARIANTE 5ª NEGRO á 4ª
Continúa la (11ª) BLANCO
enrroca
Continúa la (18ª) BLANCO
BLANCO
VARIACION (A) NEGRO á (5ª)
BLANCO
= 1º 7 =

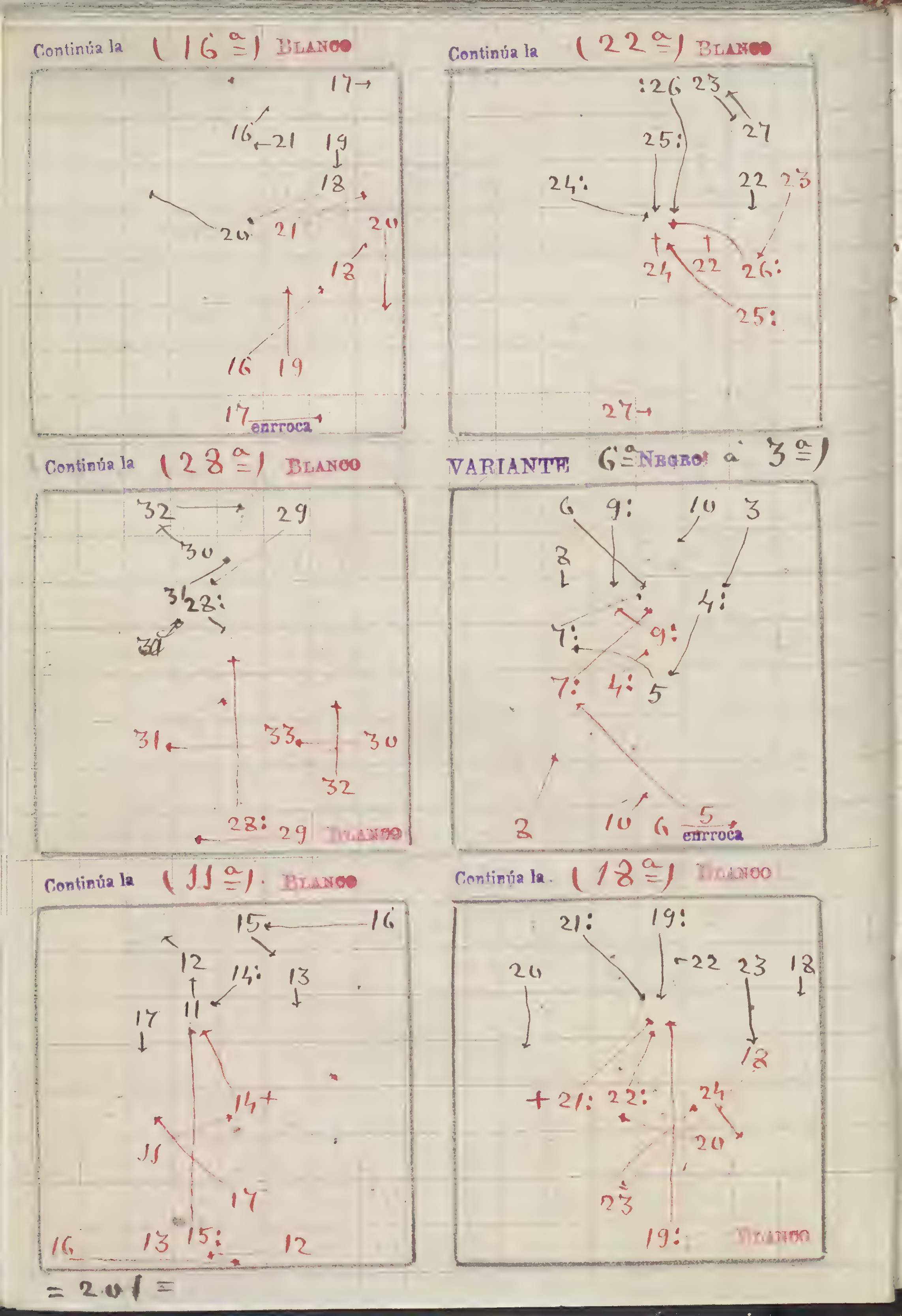


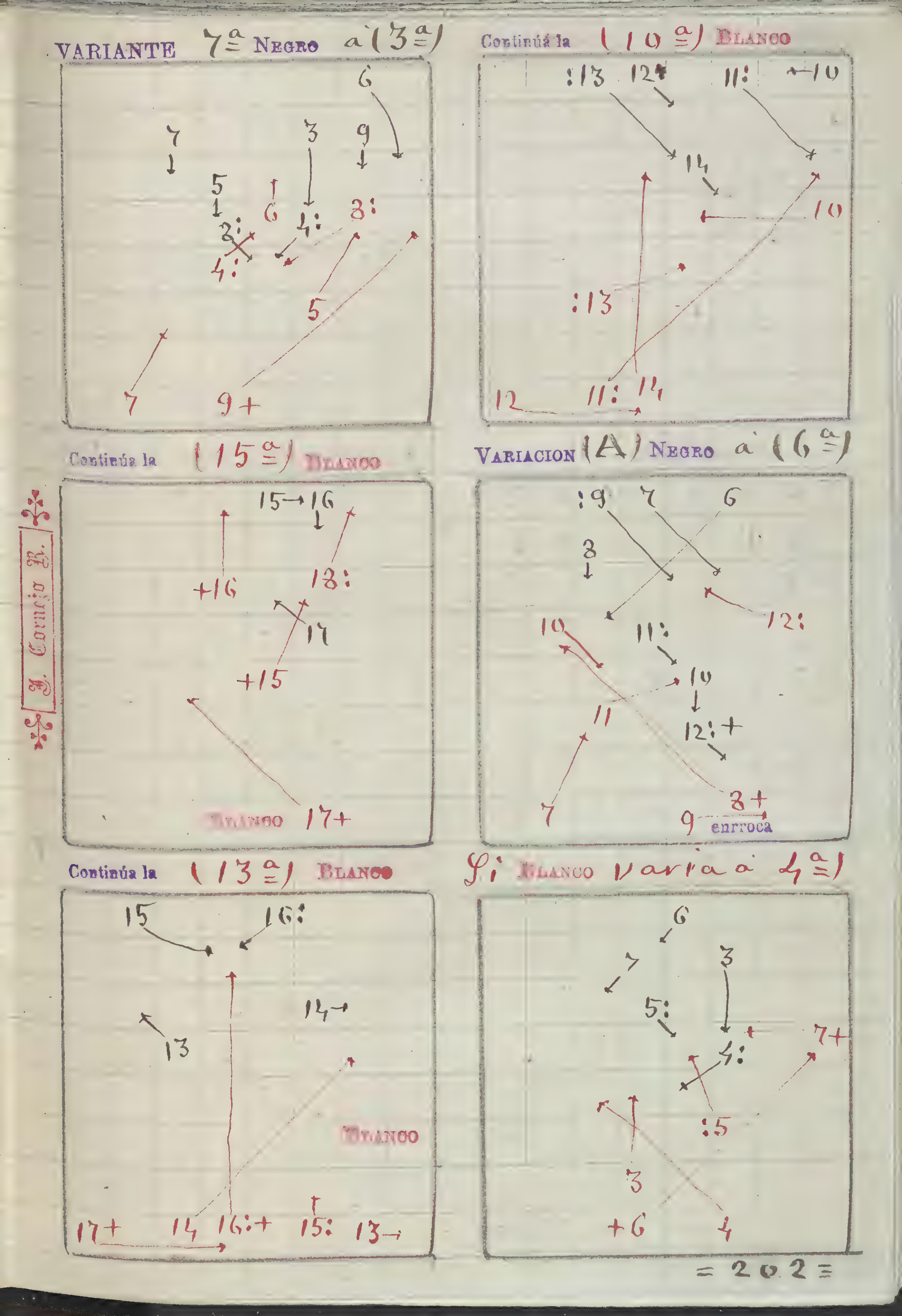
I. MODELILLO
1ª VUELTA al
IX. JUEGO MODELO
de la
Defensa de Philidor
Varía el Negro á 3ª jugada
Continúa la (7ª) Blanco
enrroca
Mate
Continúa la (14ª) Blanco
Mate
Posición después Mate Blanco
Posición despues (7ª) Blanco
J. Cornejo B.

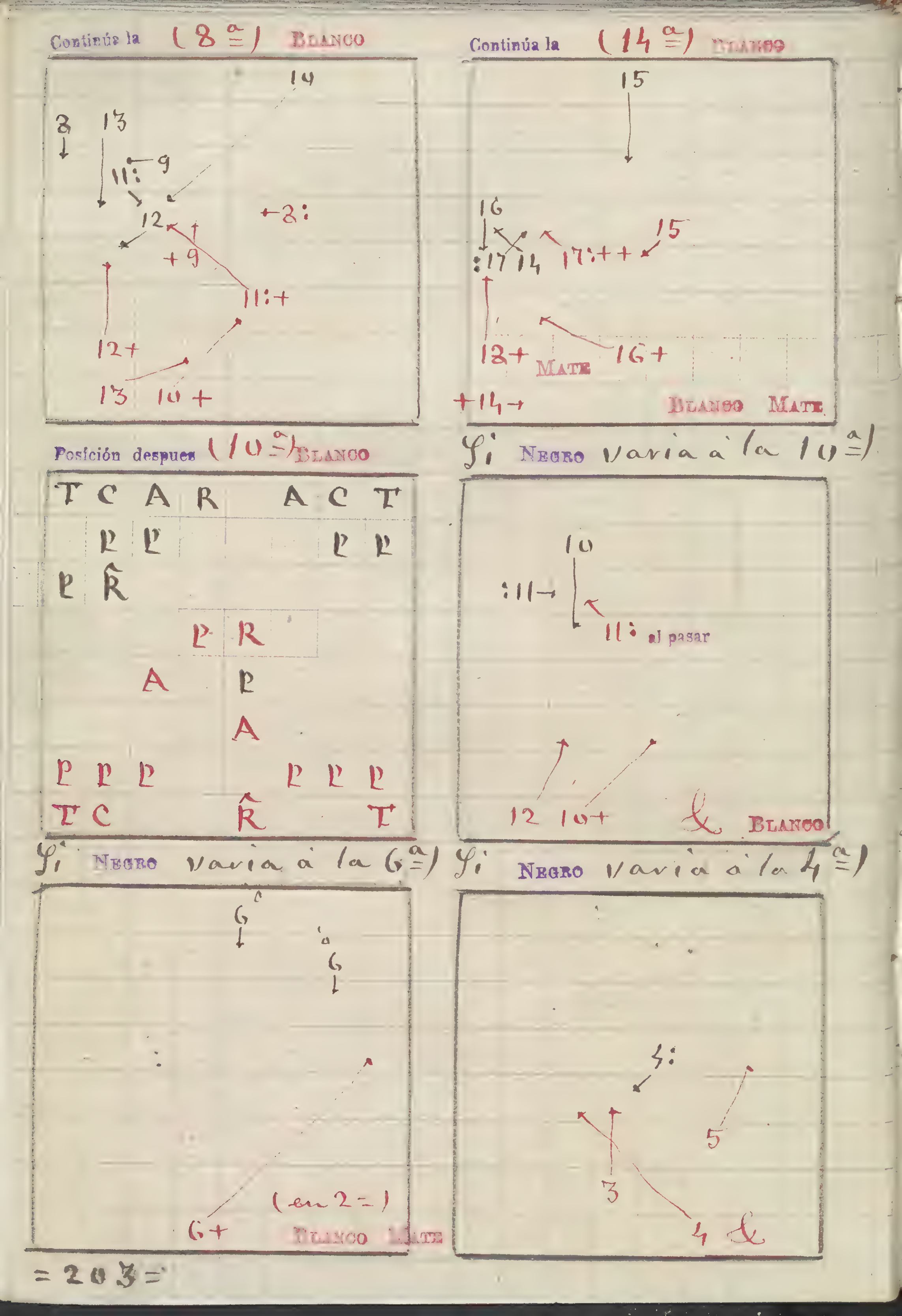

VARIANTE 1ª Negro à 7ª)
Continúa la (14ª) Blanco
enrroca
Continúa la (22ª) Blanco
Continúa la (29ª) Blanco
pide Reina
Continúa la (36ª) Blanco
Blanco
VARIANTE 2ª Negro à 7ª)
Blanco
=199=



VARIANTE 3ª Negro á 6ª)
Continúa la (12ª) Blanco
Continúa la (16ª) Blanco
Blanco
arroca
VARIANTE 4ª Negro á 6ª)
Blanco
VARIANTE 5ª Negro á 3ª)
Continúa la (10ª) Blanco
arroca
J. Cornejo B.


Continúa la (16ª) Blanco
enrroca
Continúa la (22ª) Blanco
Continúa la (28ª) Blanco
Blanco
Variante (6ª Negro á 3ª)
enrroca
Continúa la (11ª). Blanco
Continúa la. (18ª) Blanco
Blanco
= 201 =


VARIANTE 7ª Negro á (3ª)
Continúa la (10ª) Blanco
Continúa la (15ª) Blanco
Variacion (A) Negro á (6ª)
Blanco
enrroca
J. Cornejo R.
Continúa la (13ª) Blanco
Si Blanco varia á 4ª)
Blanco

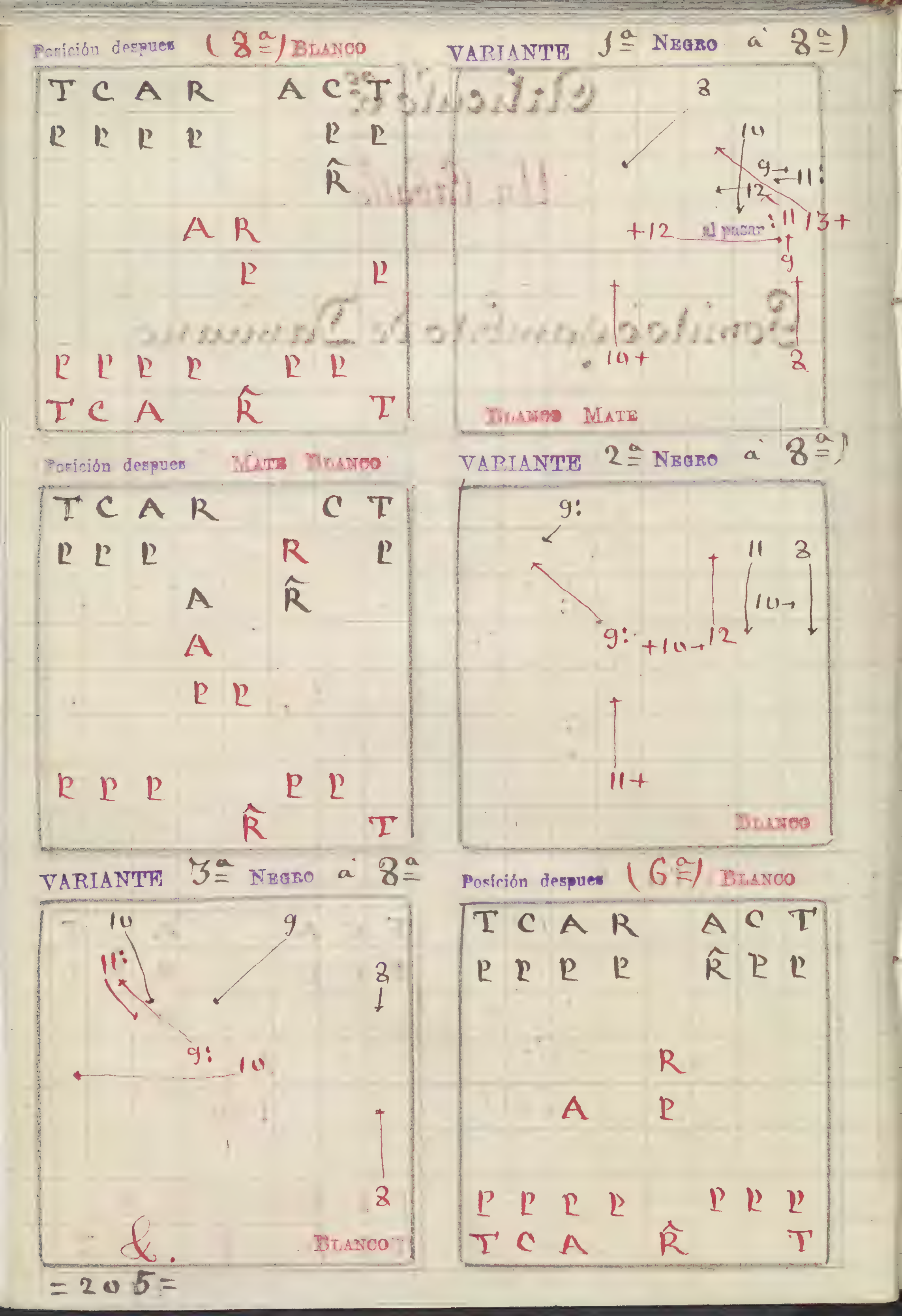

Continúa la (8ª) Blanco
Continúa la (14ª) Blanco
Mate
Blanco Mate
Posición despues (10ª) Blanco
T C A R A C T
Si Negro varia à la 10ª)
al pasar
Blanco
Si Negro varia à la 6ª)
Si Negro varia à la 4ª)
(en 2ª)
Blanco Mate

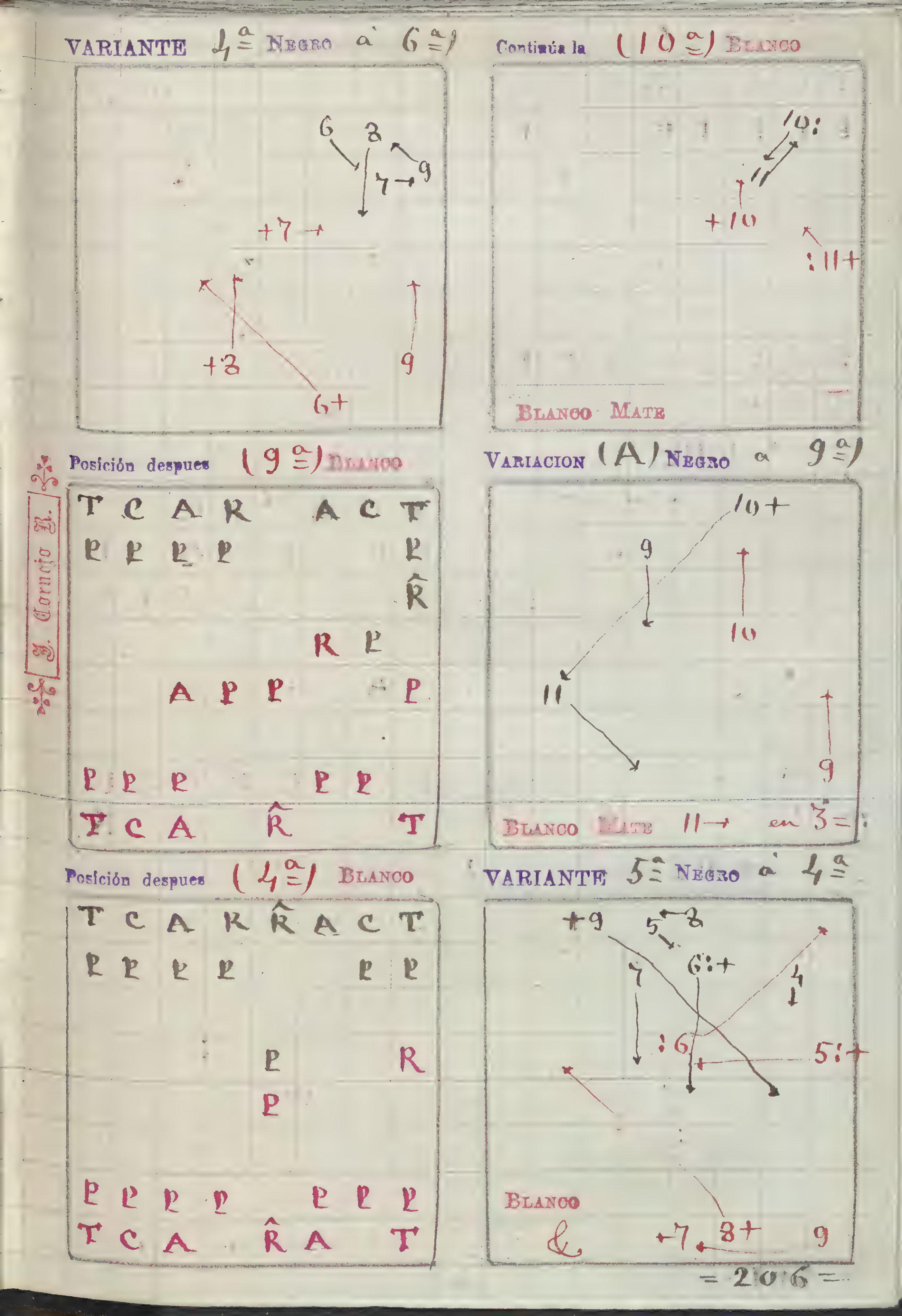
Artículo 6º

Un Caballo

Gorrito ó gambito de Damiano.

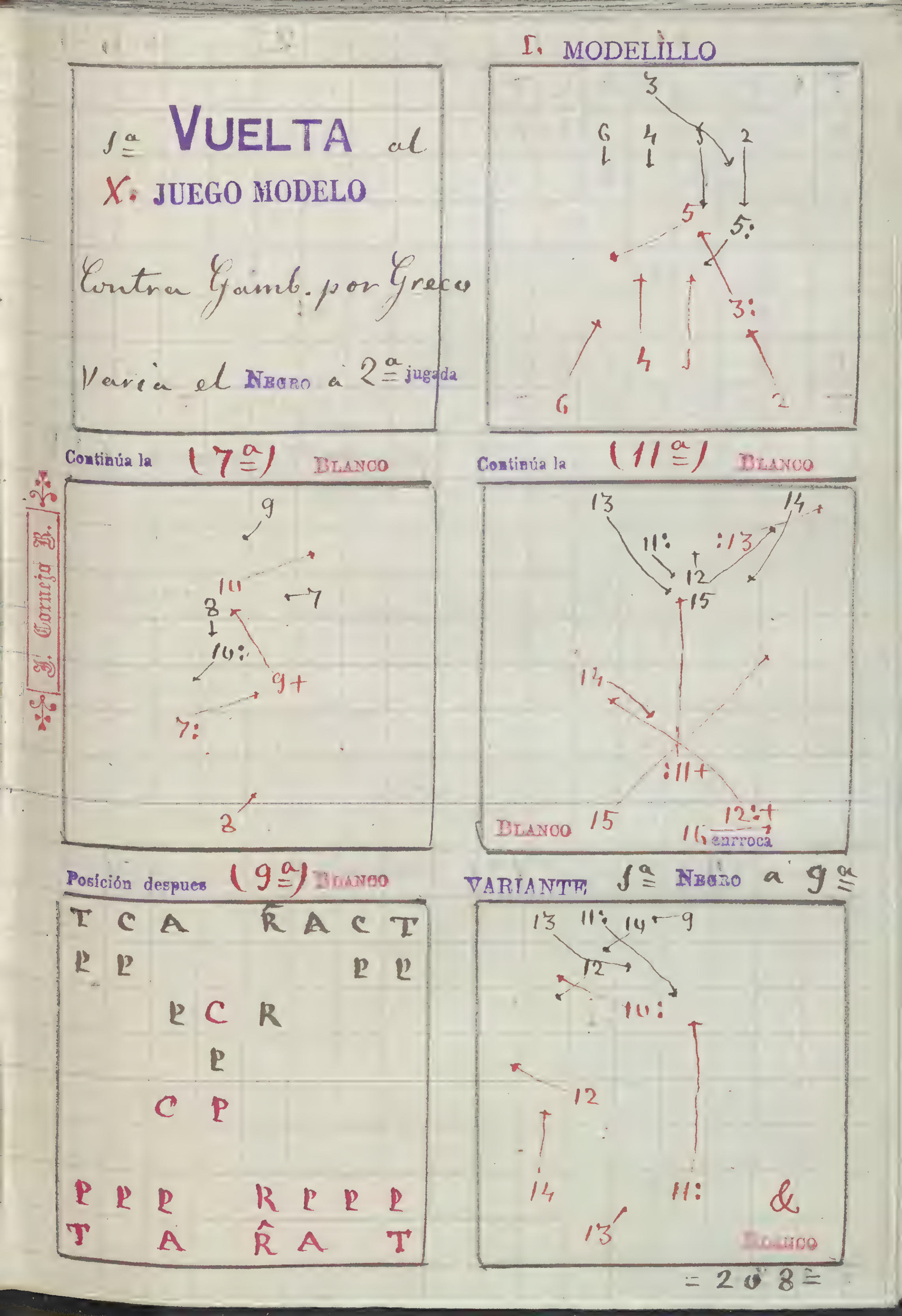



Posición despues (8ª) Blanco
VARIANTE 1ª Negro á 8ª)
al pasar
Blanco Mate
Posición despues Mate Blanco
VARIANTE 2ª Negro á 8ª)
Blanco
VARIANTE 3ª Negro á 8ª
Blanco
&.
Posición despues (6ª) Blanco
Blanco
= 205 =

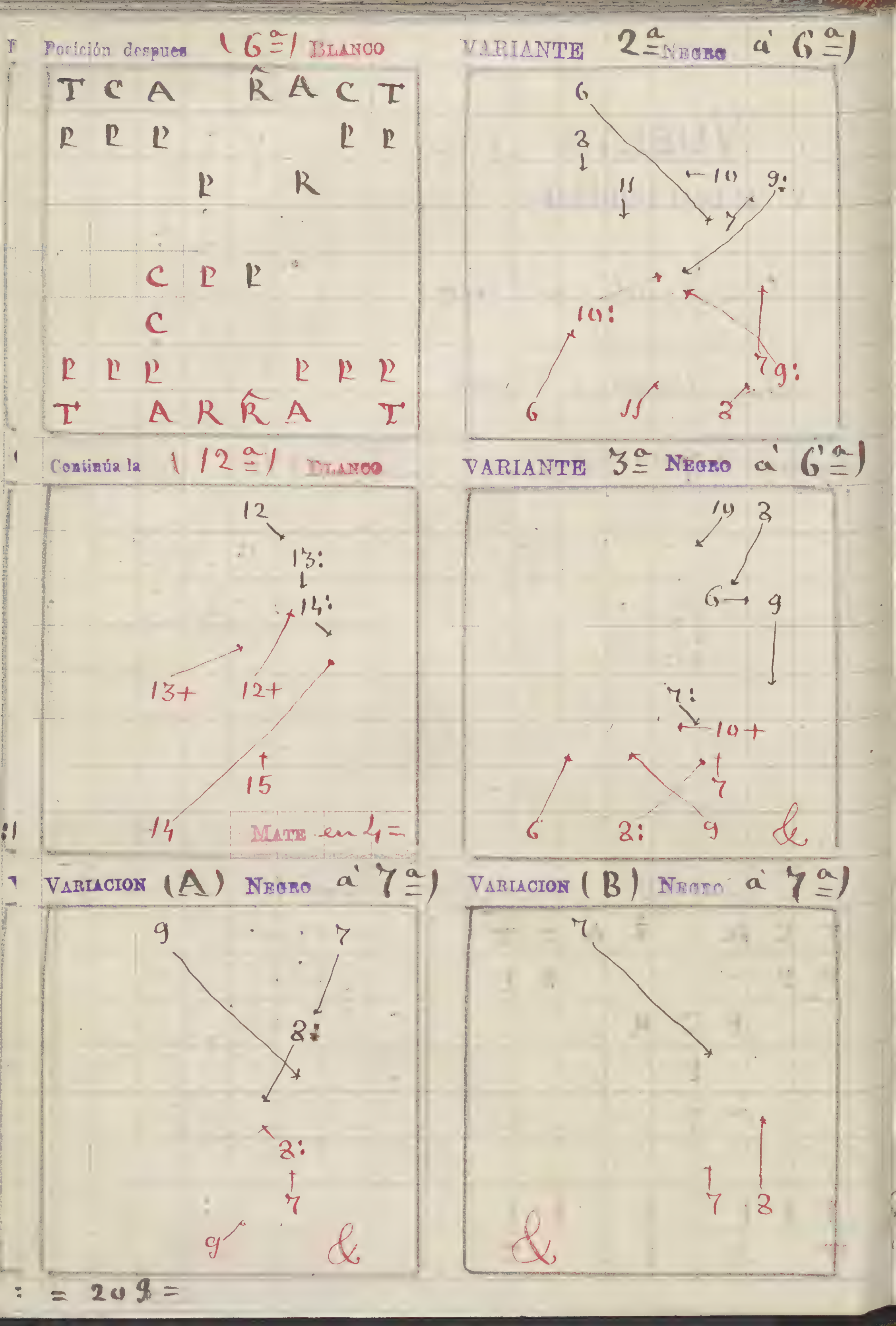

VARIANTE 4ª Negro á 6ª)
6
3
9
7
+7
+3
9
6+
Continúa la (10ª) Blanco
10:
11
+10
:11+
Blanco Mate
Posición despues (9ª) Blanco
T C A R A C T
P P P P P
R̂
R P
A P P P
P P P P P
T C A R̂ T
Variacion (A) Negro á 9ª)
10+
9
10
11
9
Blanco Mate 11→ en 3ª
Posición despues (4ª) Blanco
T C A R R̂ A C T
P P P P P P
P R
P
P P P P P P P
T C A R̂ A T
VARIANTE 5ª Negro á 4ª
+9
5
3
6:+
7
4
6
5:+
Blanco
+7
3+
9
J. Cornejo R.

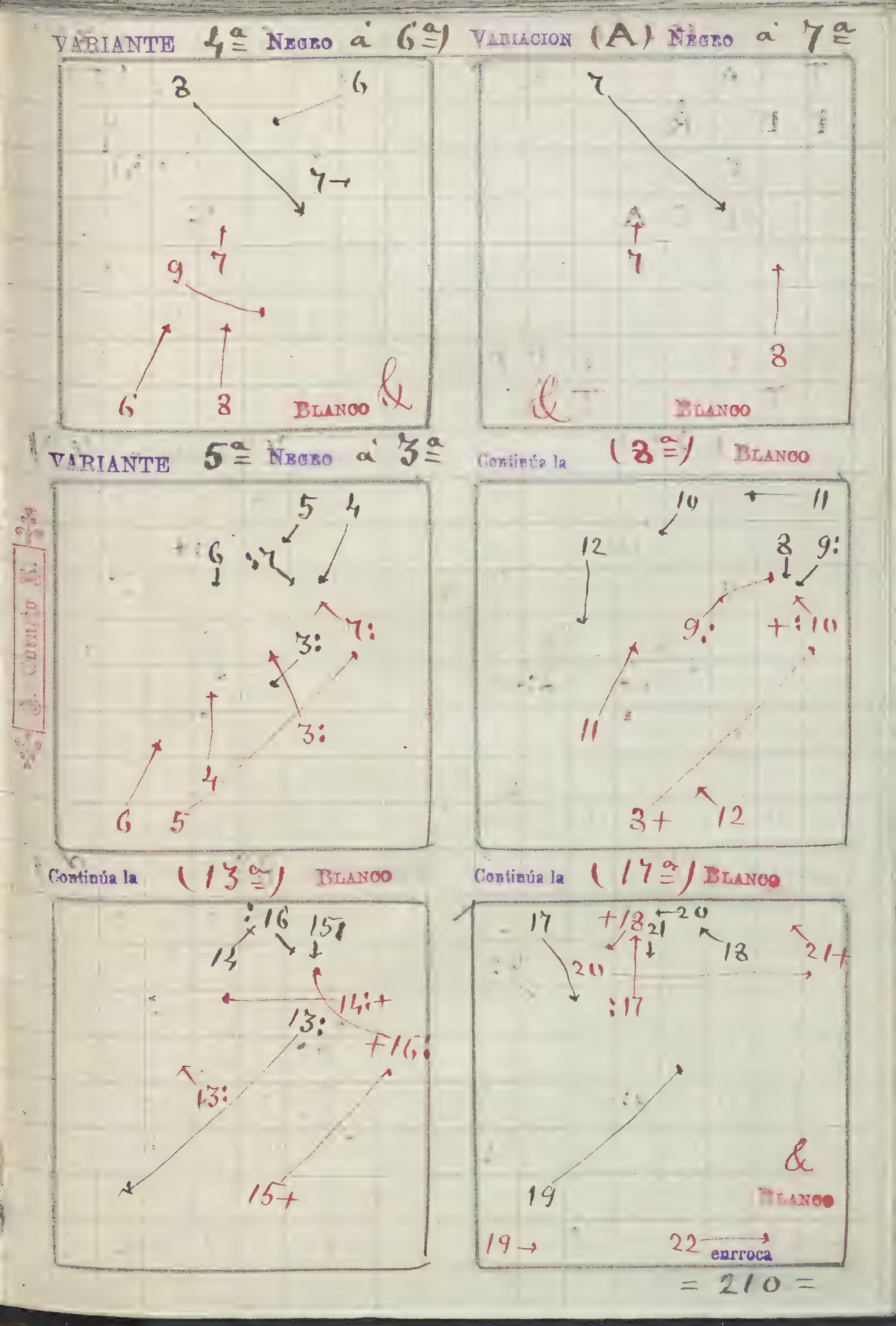

Posición despues (6ª) Blanco
T C A R A C R
P P P P R P
P
P
P P P P P P P
T C A R A T
Variacion (A) Negro á 6ª
6 9:
7:+
6:
3:
7
9:
3
Continúa la (10ª) Blanco
13 10+
13+
14
Mate Blanco
11:+
12 11 12 10
Posición despues Mate Blanco
T C A R
P P P P A P
R P A
A P
P C R P P P
R
Variante 6ª Negro á 3ª)
3
4 6:+
5: 4
6:
5
7
Continúa la (7ª) Blanco
3 7
9 9:
3
Blanco 10 7 enroca

= 207 =

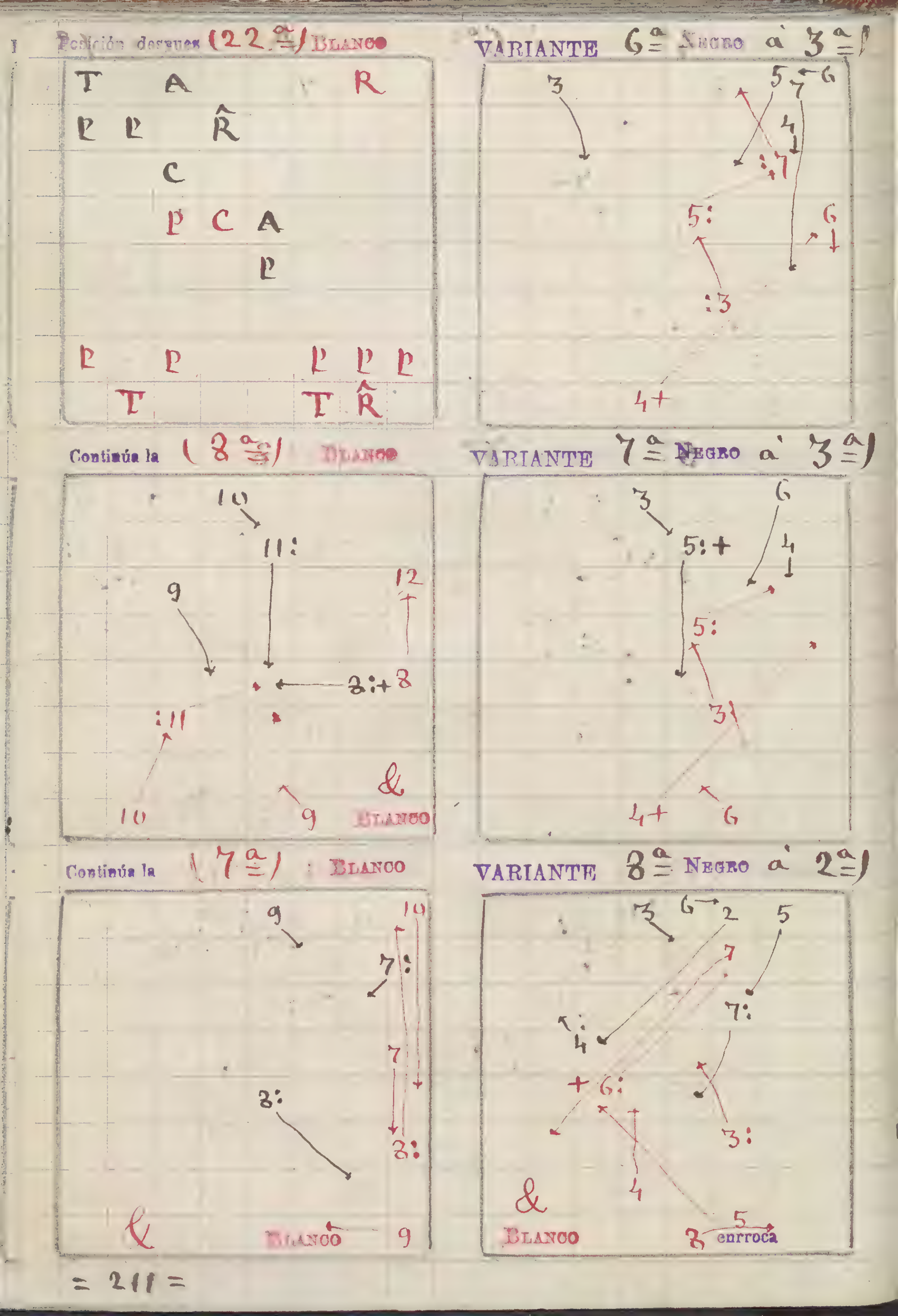


1ª VUELTA al
X. JUEGO MODELO
Contra Gamb. por Greco
Varia el NEGRO á 2ª jugada
I. MODELILLO
Continúa la (7ª) BLANCO
Continúa la (11ª) BLANCO
BLANCO
enrroca
Posición despues (9ª) BLANCO
VARIANTE 1ª NEGRO á 9ª
BLANCO
J. Corneja R.

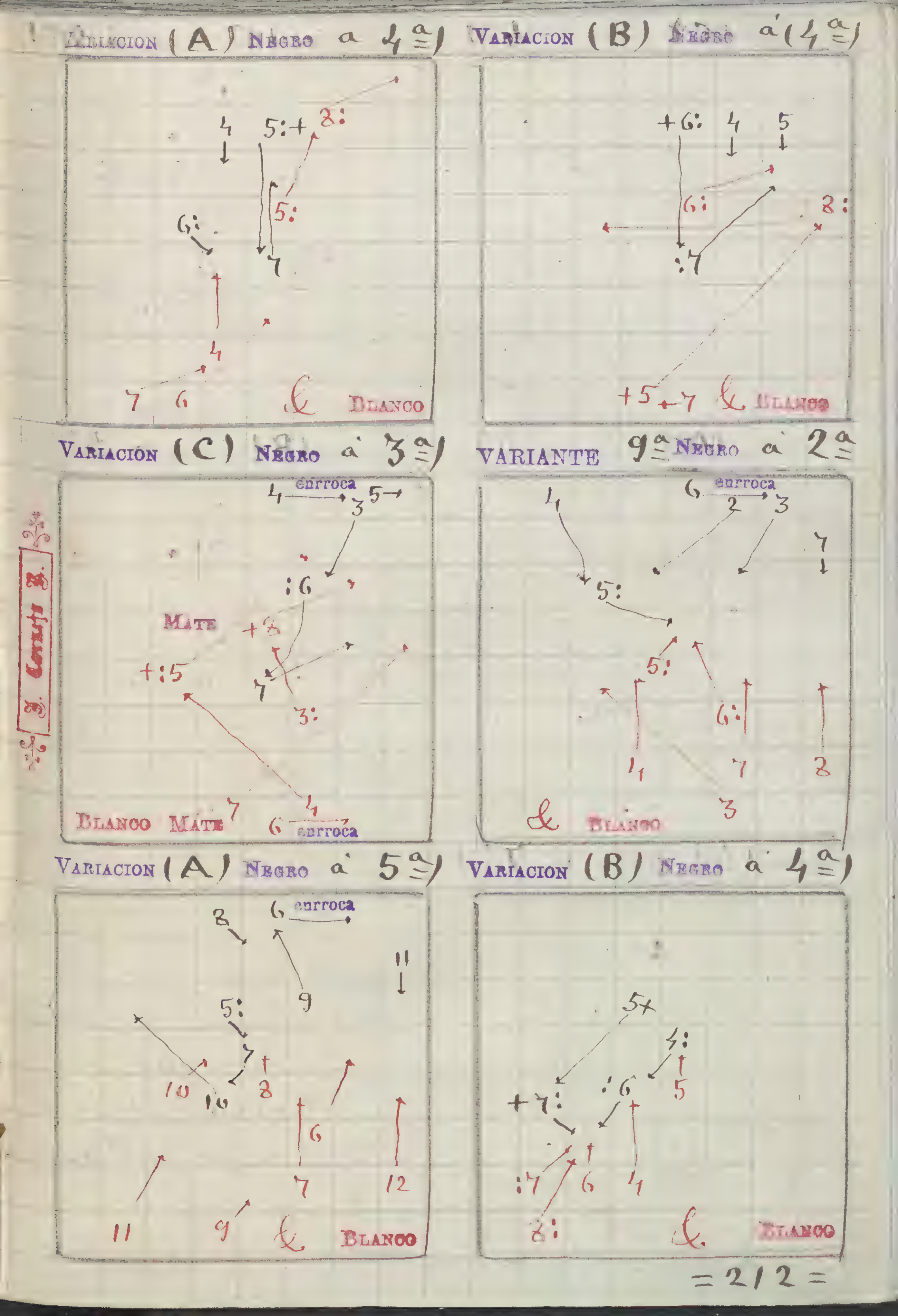

Posición despues (6ª) Blanco
VARIANTE 2ª Negro á 6ª)
Continúa la (12ª) Blanco
VARIANTE 3ª Negro á 6ª)
Mate en 4 =
Variacion (A) Negro á 7ª)
Variacion (B) Negro á 7ª)
= 209 =



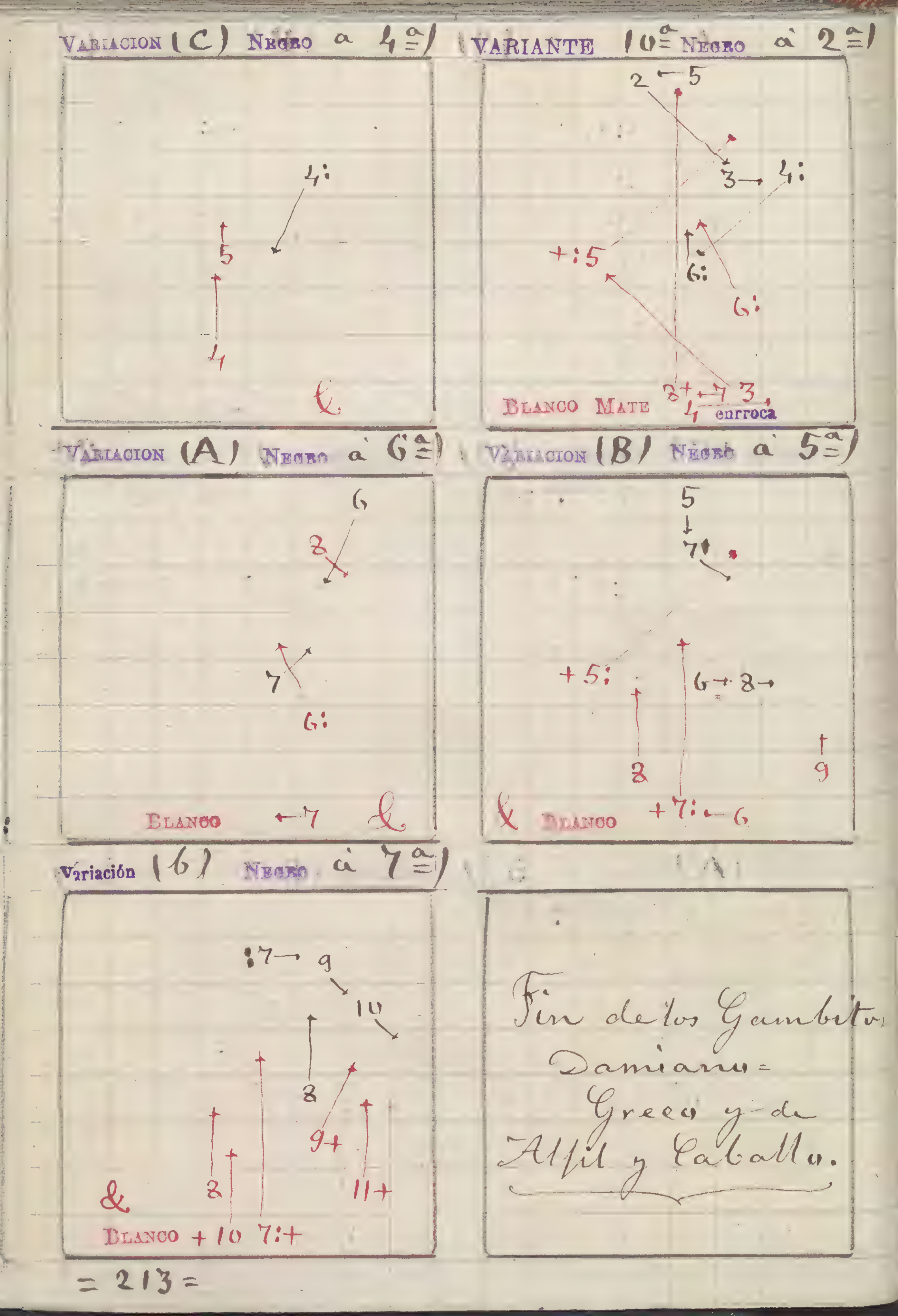
VARIANTE 4ª Negro á 6ª
Variacion (A) Negro á 7ª
Blanco
Blanco
VARIANTE 5ª Negro á 3ª
Continúa la (8ª) Blanco
Continúa la (13ª) Blanco
Continúa la (17ª) Blanco
Blanco
enrroca



Posición despues (22ª) Blanco
VARIANTE 6ª Negro á 3ª)
Continúa la (8ª) Blanco
VARIANTE 7ª Negro á 3ª)
Continúa la (7ª) Blanco
VARIANTE 8ª Negro á 2ª)
Blanco
Blanco
Blanco
enrroca



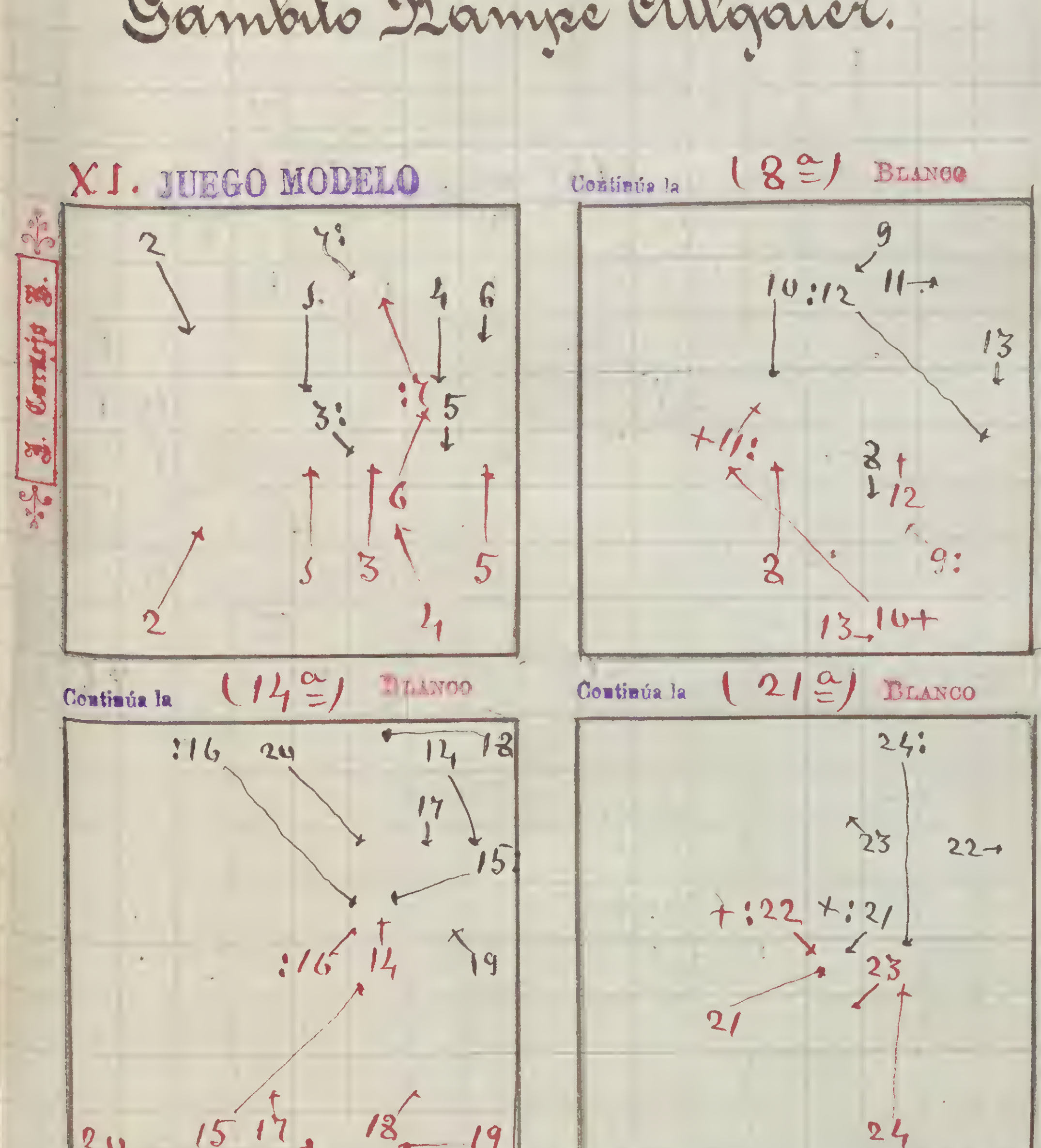
Variacion (A) Negro a 4ª)
4 5:+ 8:
5:
6:
7
4
7 6
Blanco
Variacion (B) Negro á (4ª)
+6: 4 5
6:
8:
:7
+5 +7
Blanco
Variación (C) Negro á 3ª)
enrroca
4 3 5
:6
Mate
+8
+:5
7
3:
4
Blanco Mate 7 6 enrroca
Variante 9ª Negro á 2ª
enrroca
4 6 2 3
7
5:
5:
6:
4 7 8
3
Blanco
Variacion (A) Negro á 5ª)
8 6 enrroca
11
9
5:
7
10 10 8
6
7 12
11 9
Blanco
Variacion (B) Negro á 4ª)
5+
4:
:6 5
+7:
:7 6 4
8:
Blanco

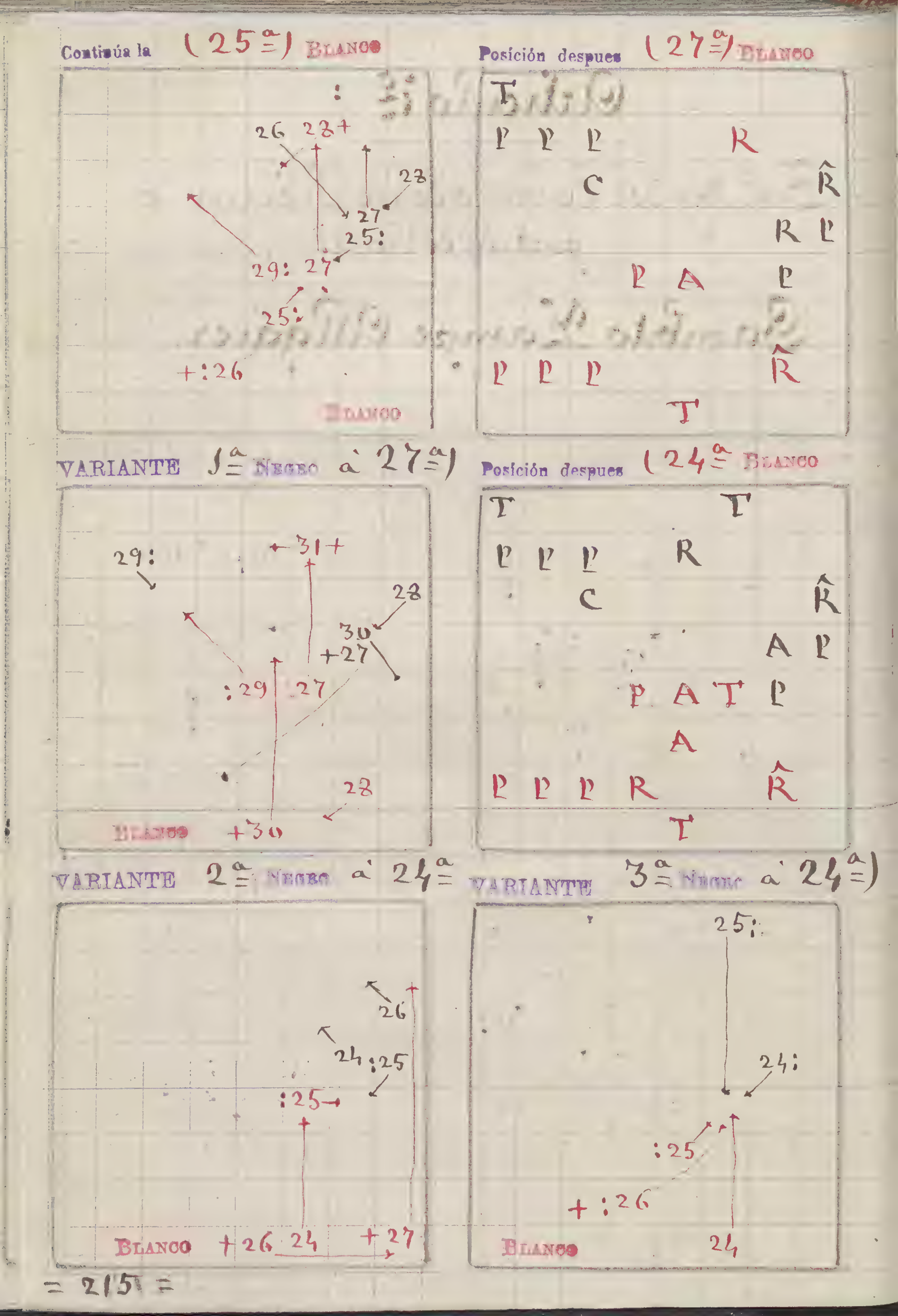

Variacion (C) Negro a 4ª)
Variante 10ª Negro à 2ª)
Blanco Mate
enroca
Variacion (A) Negro à 6ª)
Blanco
Variacion (B) Negro à 5ª)
Blanco
Variación (6) Negro à 7ª)
Blanco
Fin de los Gambitos
Damiano =
Greco y de
Alfil y Caballo.
= 213 =

Artículo 7.º

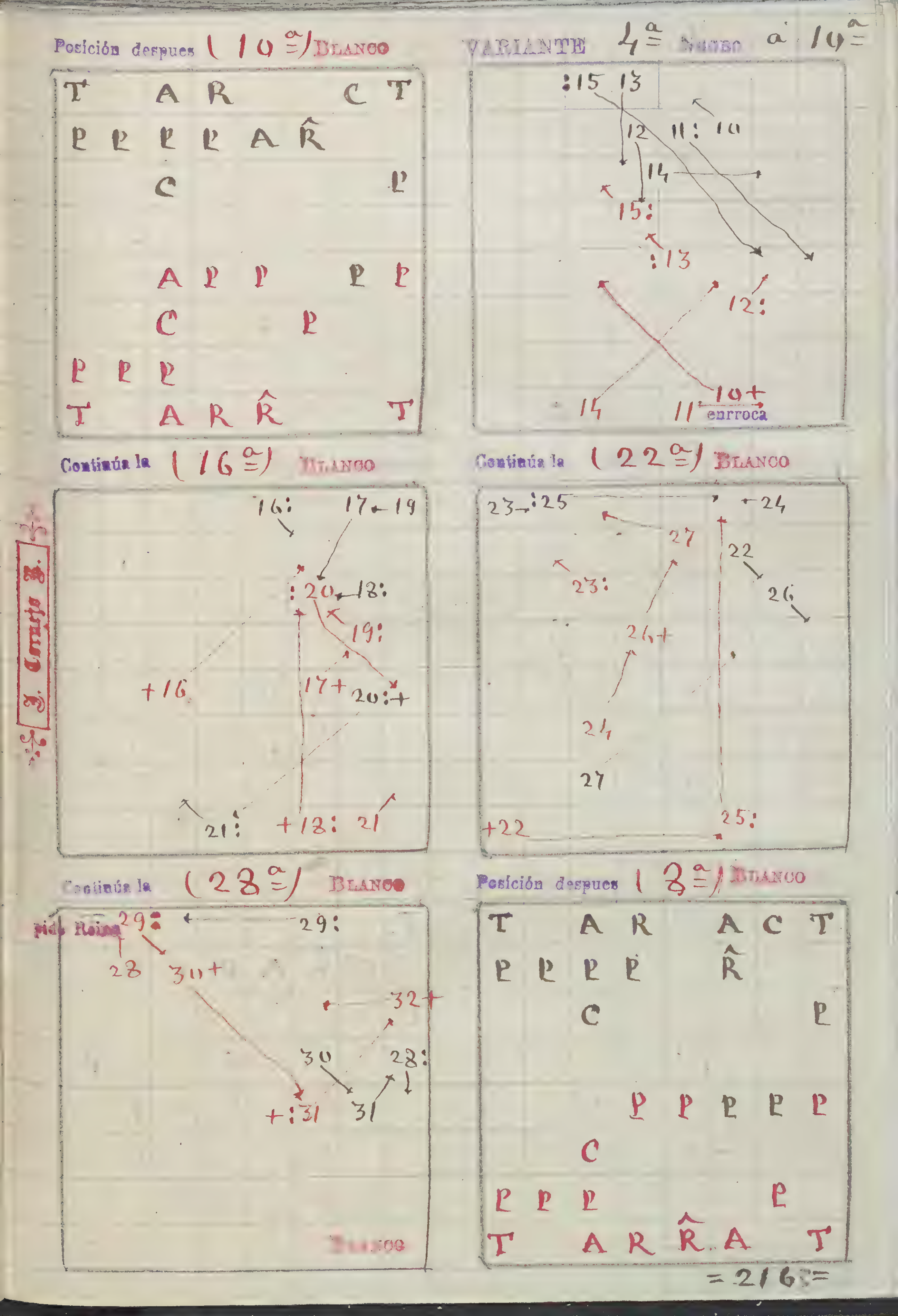
Salida del Caballo de la Reina ó partida de Viena.

Gambito Hampe Allgaier.

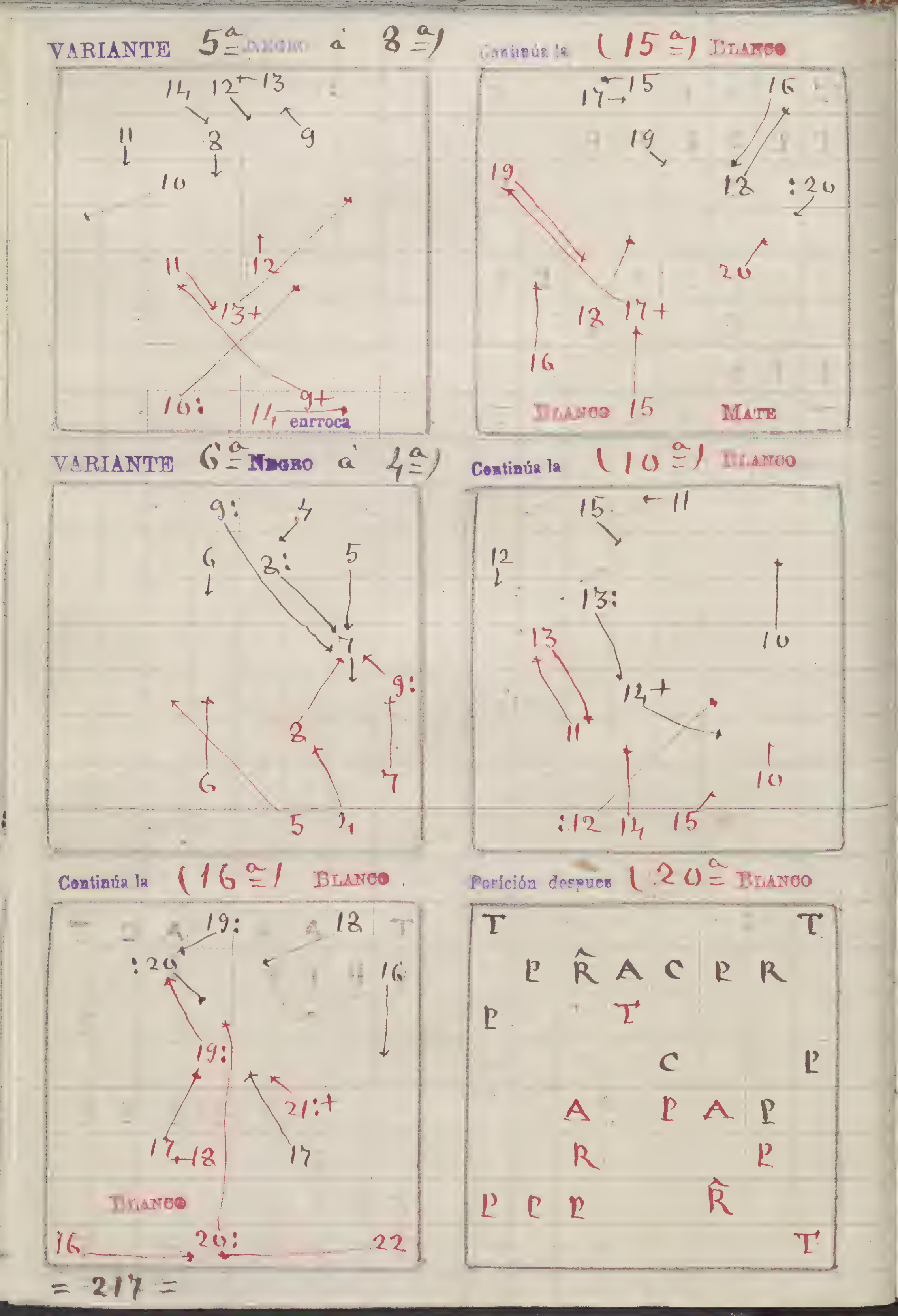


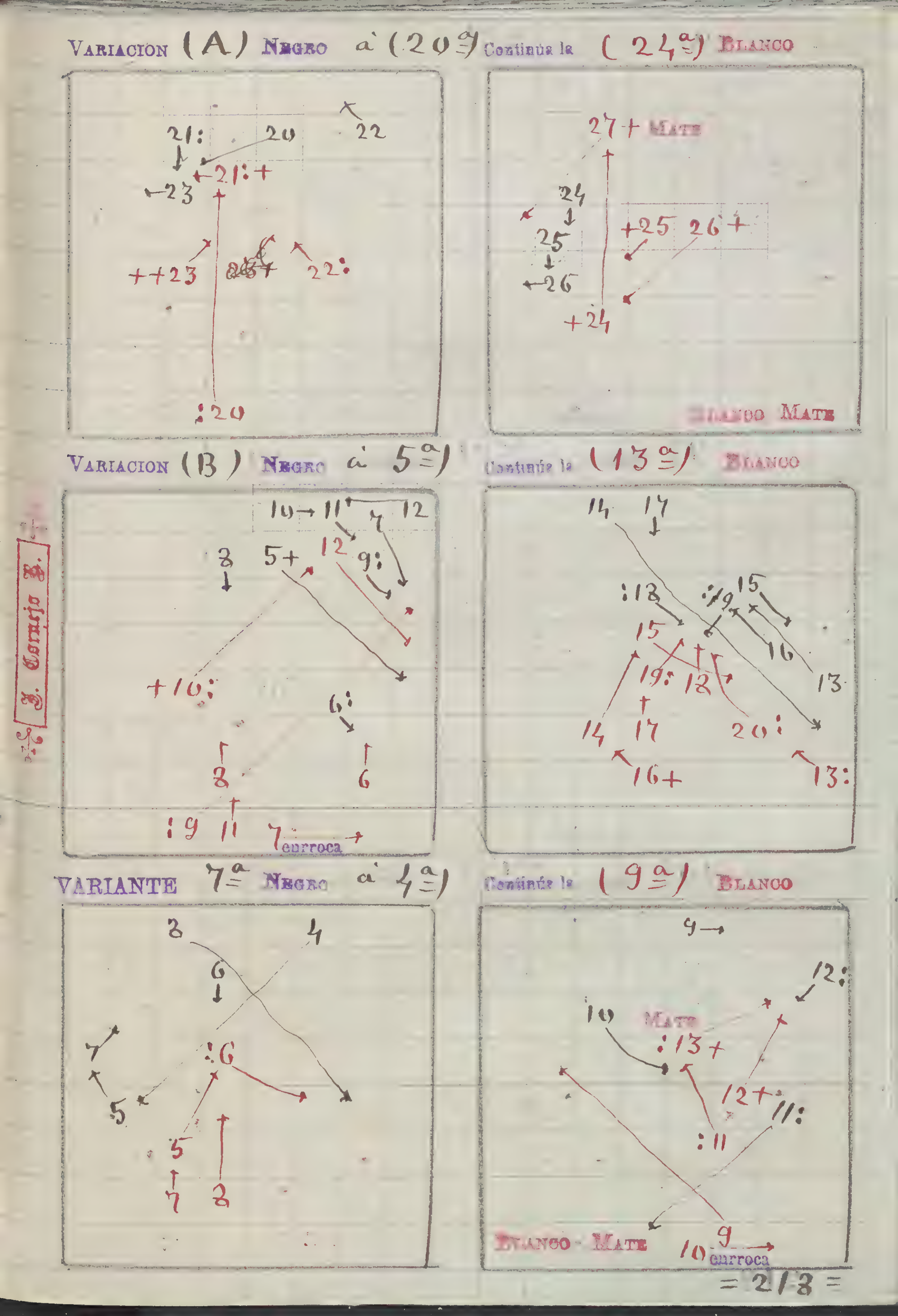


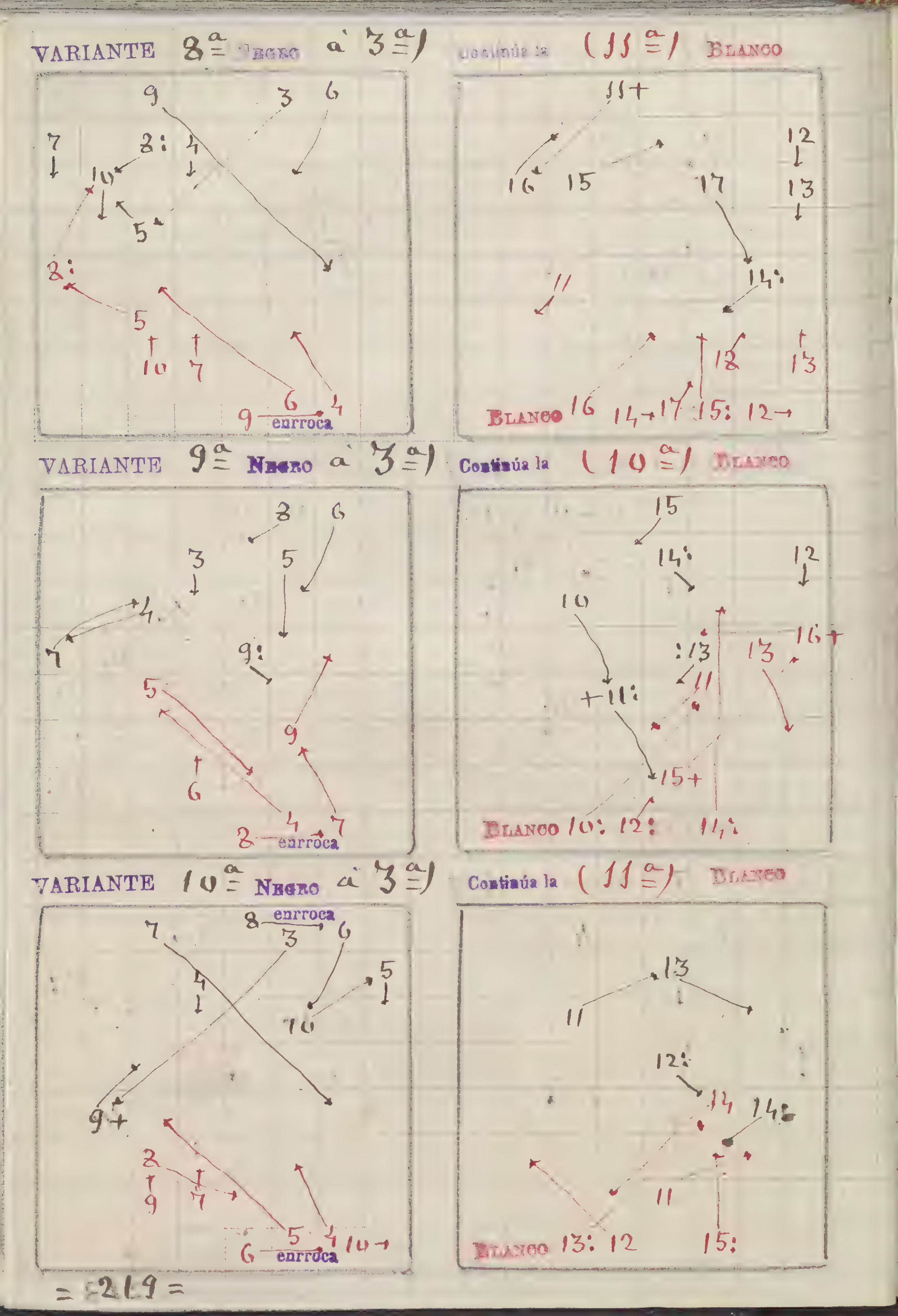
Continúa la (25ª) Blanco
26 28+
28
27
25:
29: 27
25:
+:26
Blanco
Posición despues (27ª) Blanco
T
P P P R
C R̂
R P
P A P
P P P R̂
T
VARIANTE 1ª Negro á 27ª)
29:
+31+
28
30
+27
:29 27
28
Blanco +30
Posición despues (24ª Blanco
T T
P P P R
C R̂
A P
P A T P
A
P P P R R̂
T
VARIANTE 2ª Negro á 24ª
26
24 :25
:25
Blanco +26 24 +27
VARIANTE 3ª Negro á 24ª)
25:
24:
:25
+:26
Blanco 24
= 215 =



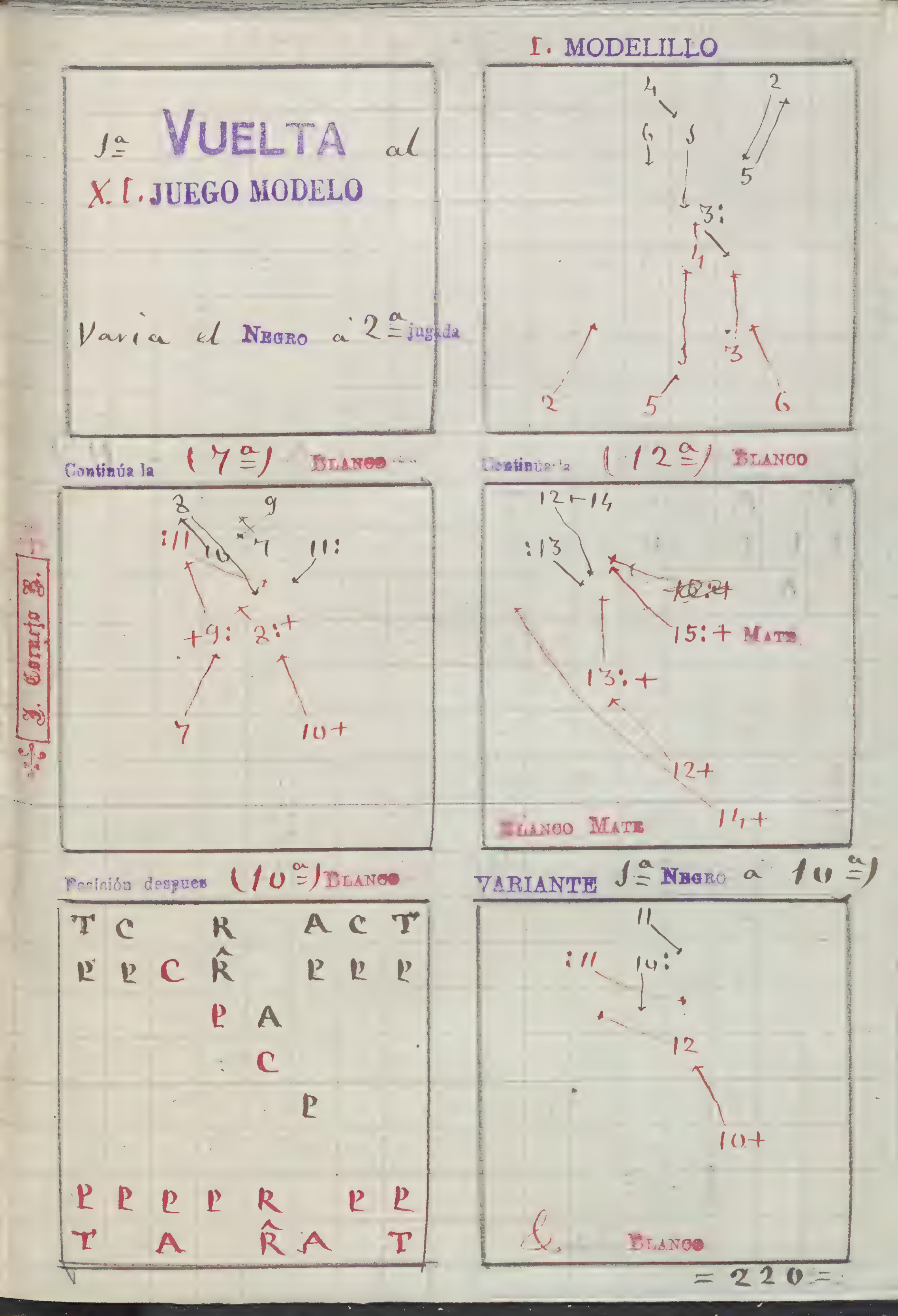
Posición despues (10ª) Blanco
T A R C T
P P P P A R̂
C P
A P P P P
C P
P P P
T A R R̂ T
VARIANTE 4ª Negro á 19ª
15 13
12 11: 10
14
15:
:13
12:
10+
14 11 enrroca
Continúa la (16ª) Blanco
16: 17←19
:20←18:
19:
+16 17+ 20:+
21: +18: 21
Continúa la (22ª) Blanco
23→:25 ←24
27
22
23:
26
24+
24
27
+22 25:
J. Amaryo B.
Continúa la (28ª) Blanco
pide Reina 29: 29:
28 30+
32+
30 28:
+:31 31
Blanco
Posición despues (3ª) Blanco
T A R A C T
P P P P R̂
C P
P P P P P
C
P P P P
T A R R̂ A T

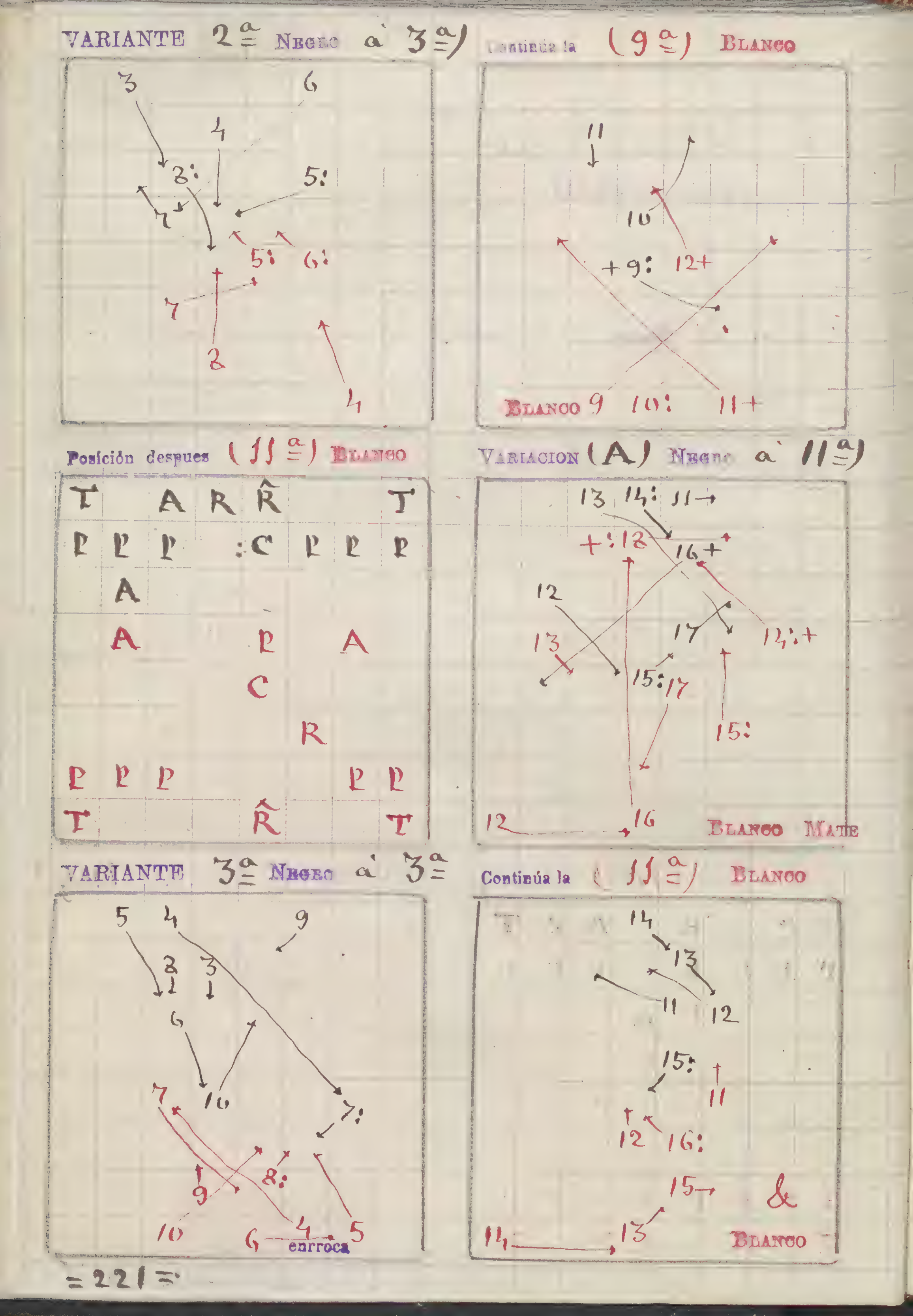

VARIANTE 5ª Negro á 3ª)
Continúa la (15ª) Blanco
VARIANTE 6ª Negro á 4ª)
Continúa la (10ª) Blanco
Continúa la (16ª) Blanco
Posición despues (20ª Blanco
enrroca
Blanco
Mate
Blanco
T T
P R̂ A C P R
P T
C P
A P A P
R P
P P P R̂
T
= 217 =

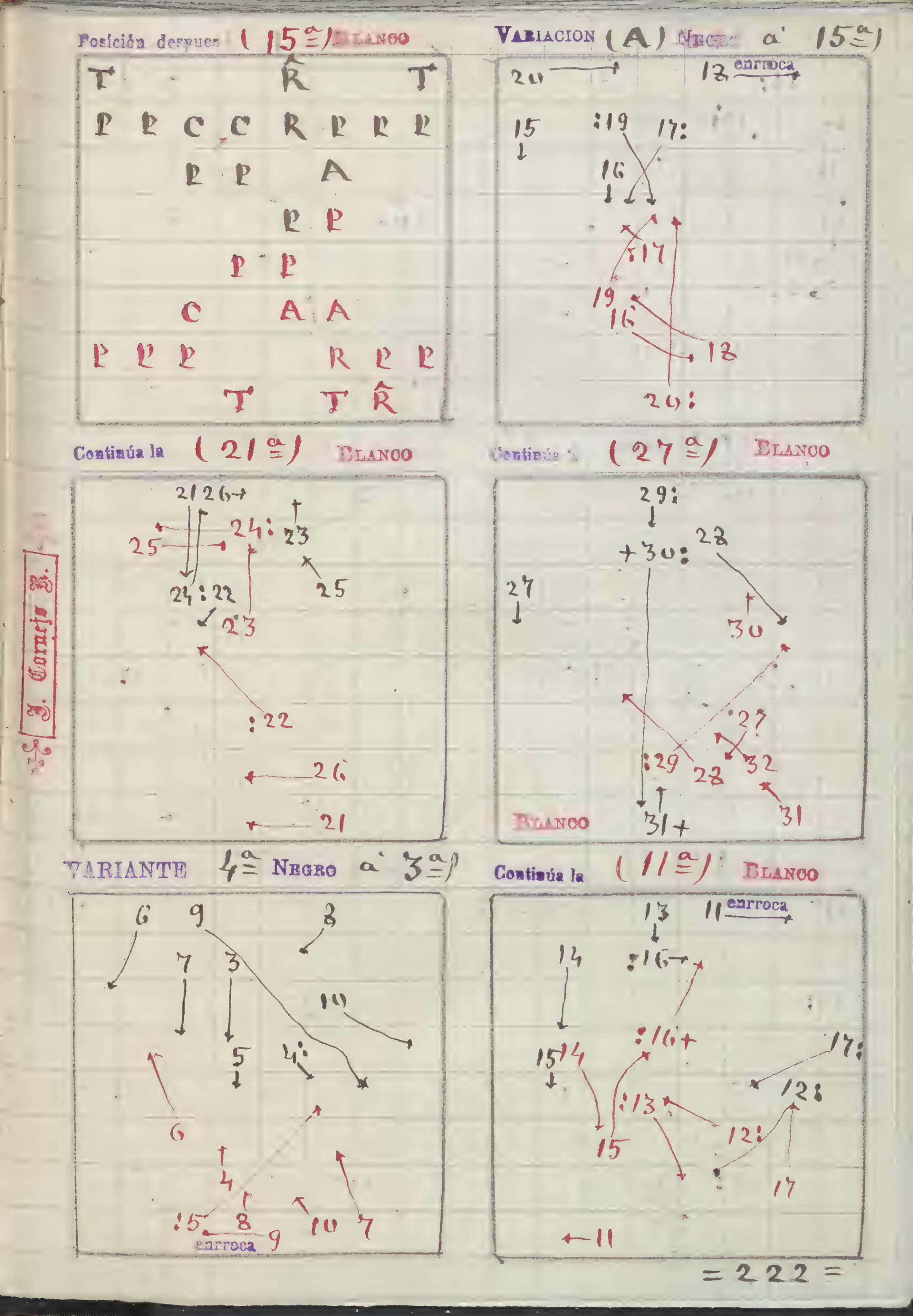

VARIACION (A) NEGRO á (20ª) Continúa la (24ª) BLANCO
27 + MATE
BLANCO MATE
VARIACION (B) NEGRO á 5ª) Continúa la (13ª) BLANCO
enrroca
VARIANTE 7ª NEGRO á 4ª) Continúa la (9ª) BLANCO
MATE
BLANCO - MATE
enrroca
J. Cornejo B.
= 213 =



VARIANTE 8ª Negro á 3ª)
Continúa la (11ª) Blanco
enroca
Blanco
VARIANTE 9ª Negro á 3ª)
Continúa la (10ª) Blanco
enroca
Blanco
VARIANTE 10ª Negro á 3ª)
Continúa la (11ª) Blanco
enroca
enroca
Blanco

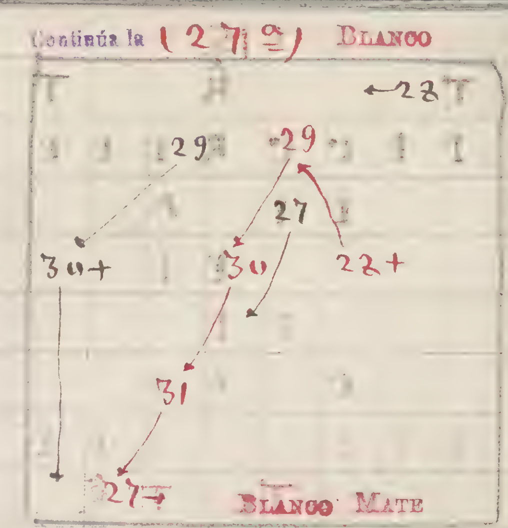

1ª VUELTA al
X. I. JUEGO MODELO
Varia el NEGRO á 2ª jugada
I. MODELILLO
Continúa la (7ª) BLANCO
Continúa la (12ª) BLANCO
15: + MATE
BLANCO MATE
Posición despues (10ª) BLANCO
VARIANTE 1ª NEGRO á 10ª)
BLANCO
J. Cornejo B.


VARIANTE 2ª Negro á 3ª)
Continúa la (9ª) Blanco
Blanco
Posición despues (11ª) Blanco
Variacion (A) Negro á 11ª)
Blanco Mate
VARIANTE 3ª Negro á 3ª
enroca
Continúa la (11ª) Blanco
Blanco
= 221 =

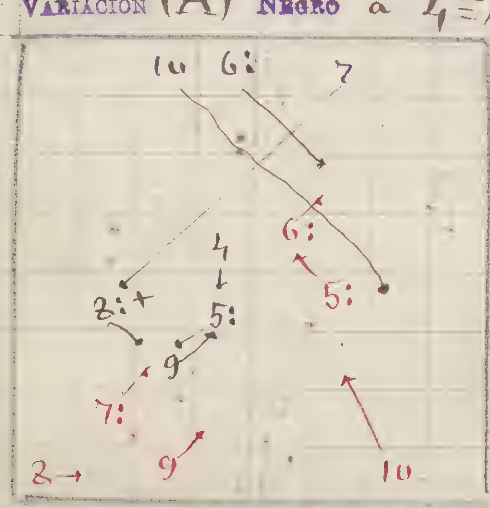

Posición despues (15ª) Blanco
Variacion (A) Negro á 15ª
enrroca
Continúa la (21ª) Blanco
Continúa la (27ª) Blanco
Blanco
Variante 4ª Negro á 3ª
enrroca
Continúa la (11ª) Blanco
enrroca
J. Cornejo B.
= 222 =

Continúa la (13ª) Blanco

Continúa la (27ª) Blanco



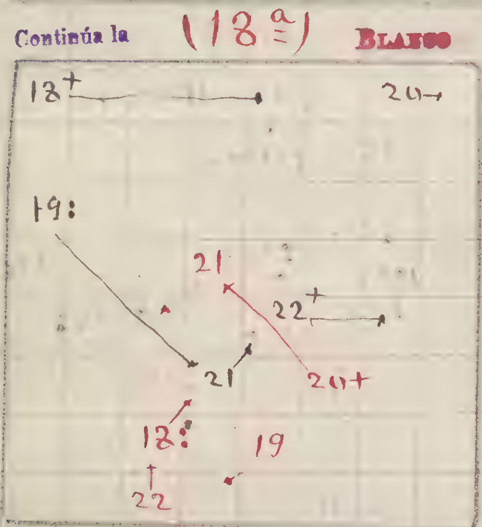
Variacion (A) Negro á 4ª)



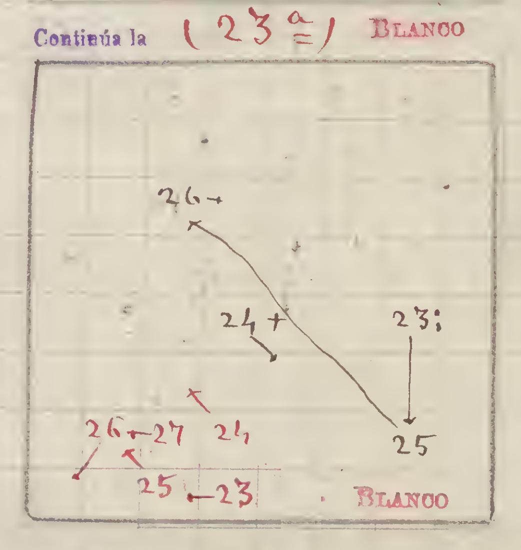
Continúa la (11ª) Blanco

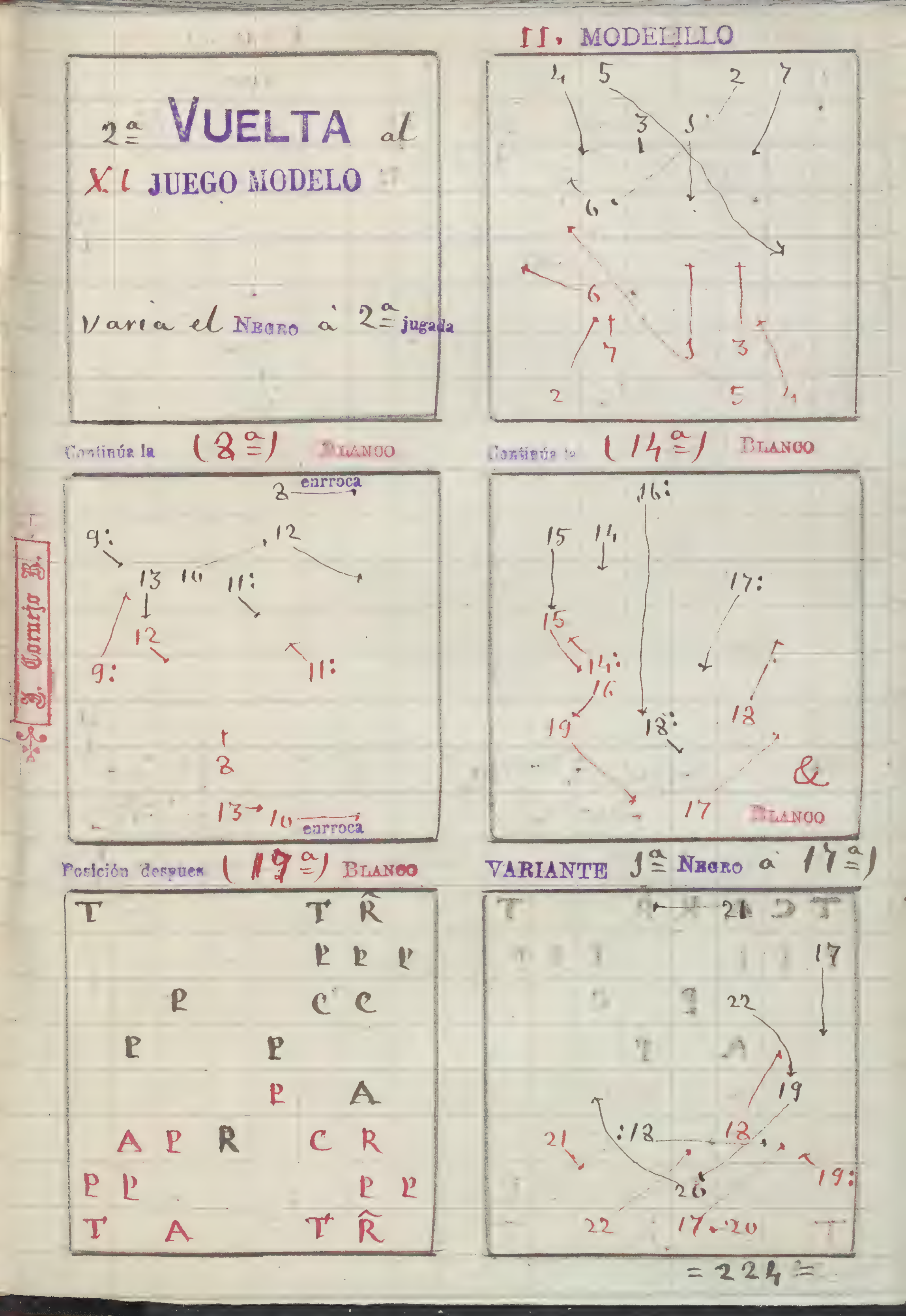


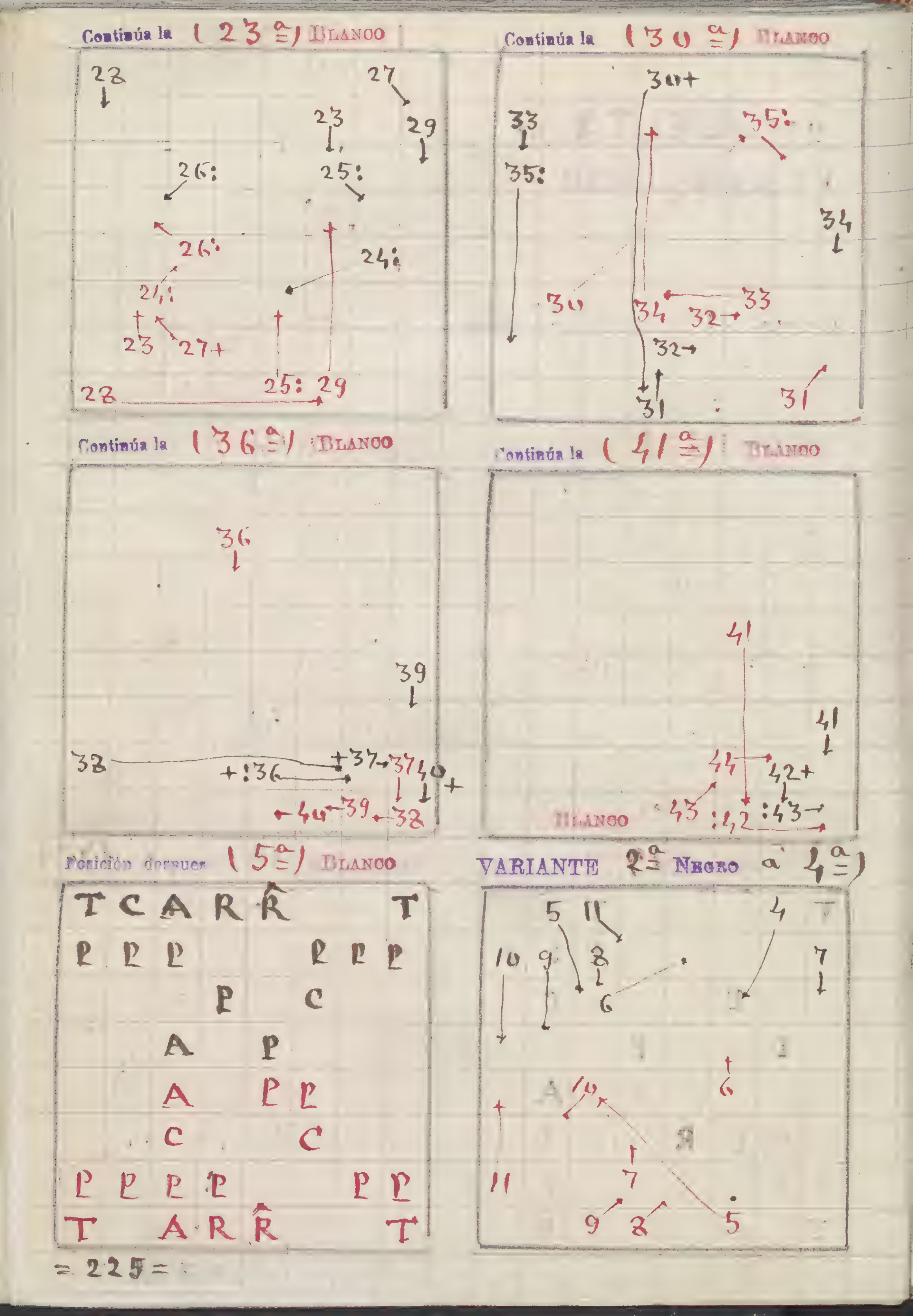
Continúa la (18ª) Blanco



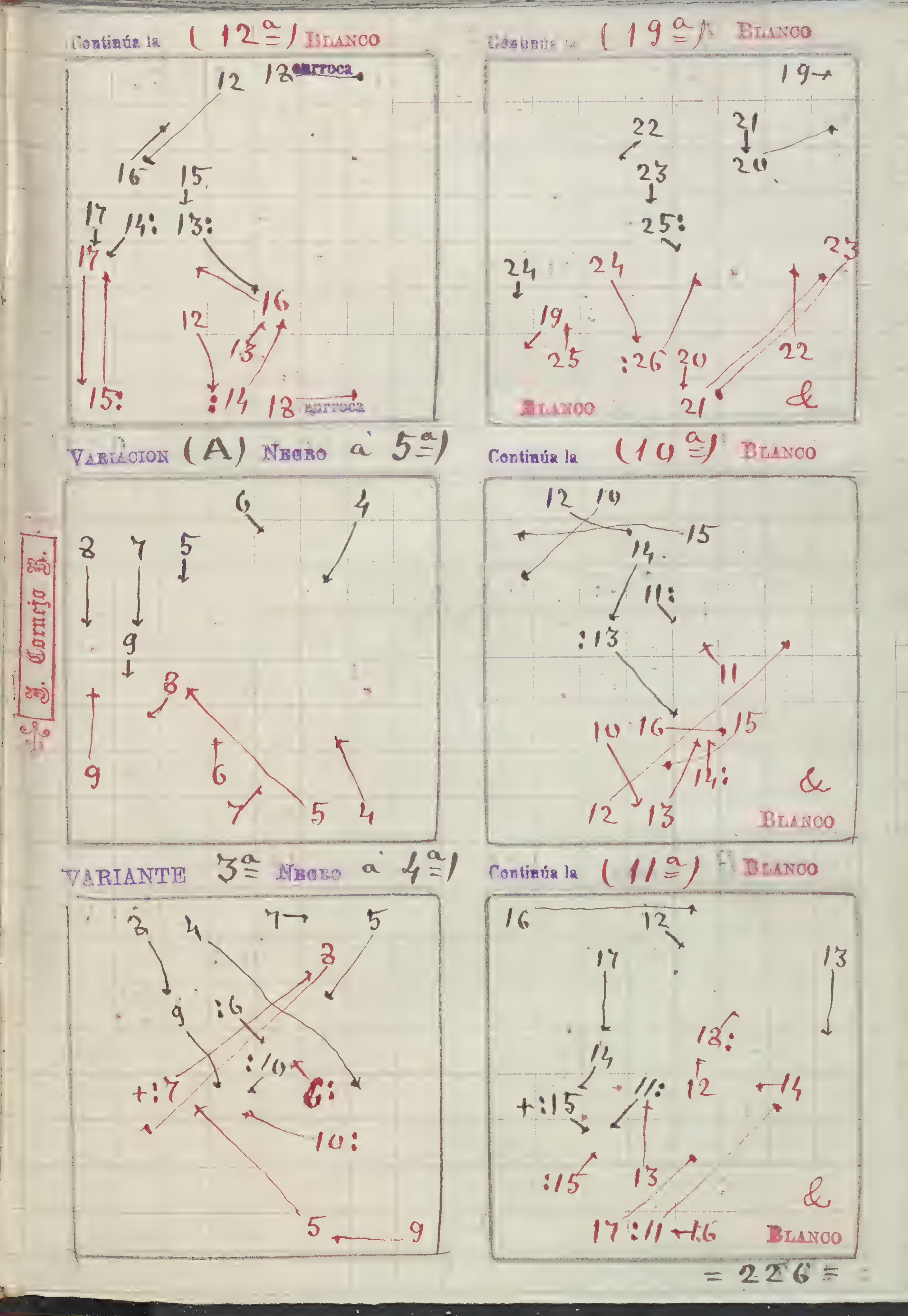
Continúa la (23ª) Blanco



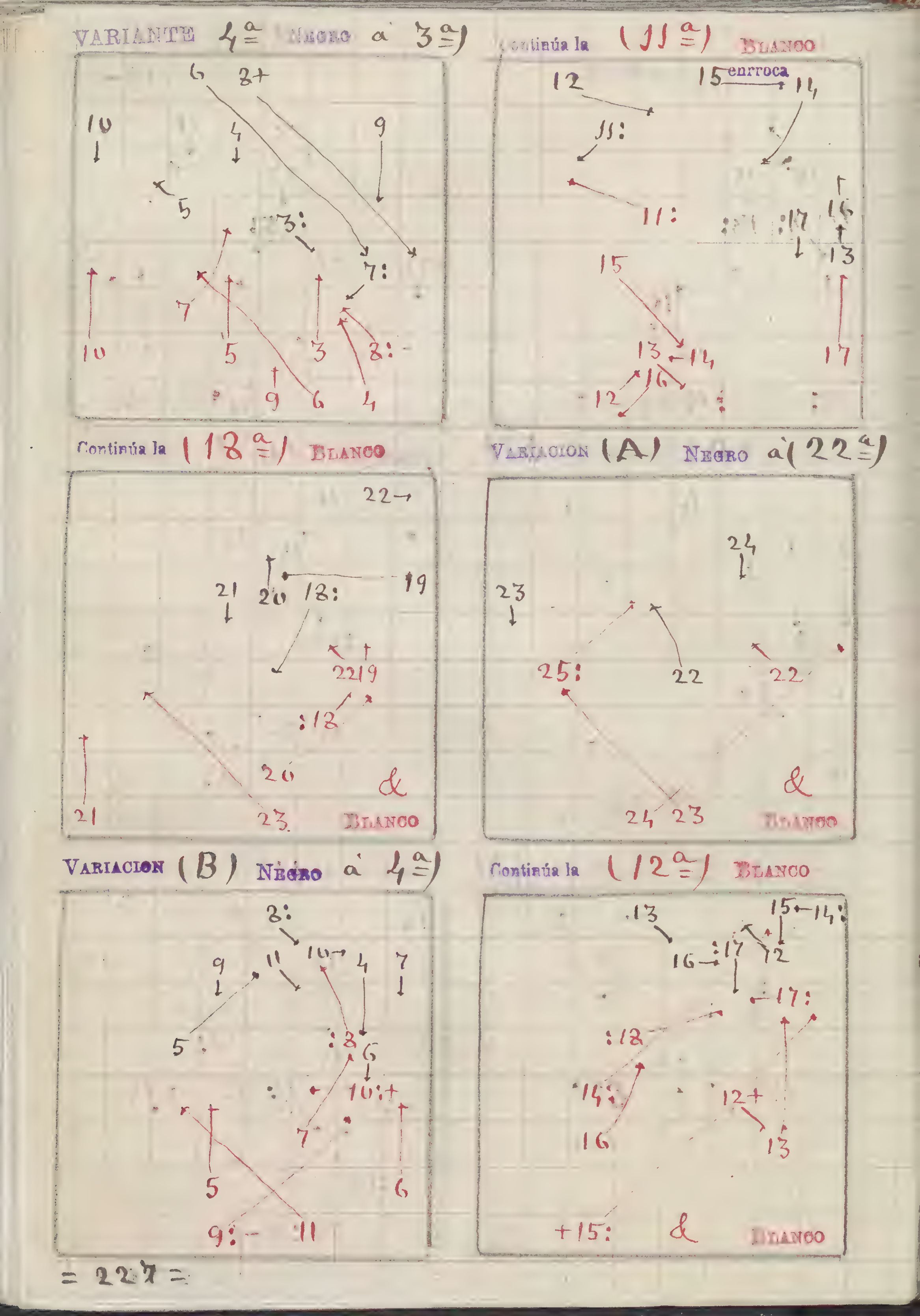

11. MODELILLO
2ª VUELTA al
XI JUEGO MODELO
Varia el NEGRO á 2ª jugada
Continúa la (8ª) BLANCO
Continúa la (14ª) BLANCO
enrroca
enrroca
& BLANCO
Posición despues (19ª) BLANCO
VARIANTE 1ª NEGRO á 17ª)
J. Cornejo B.

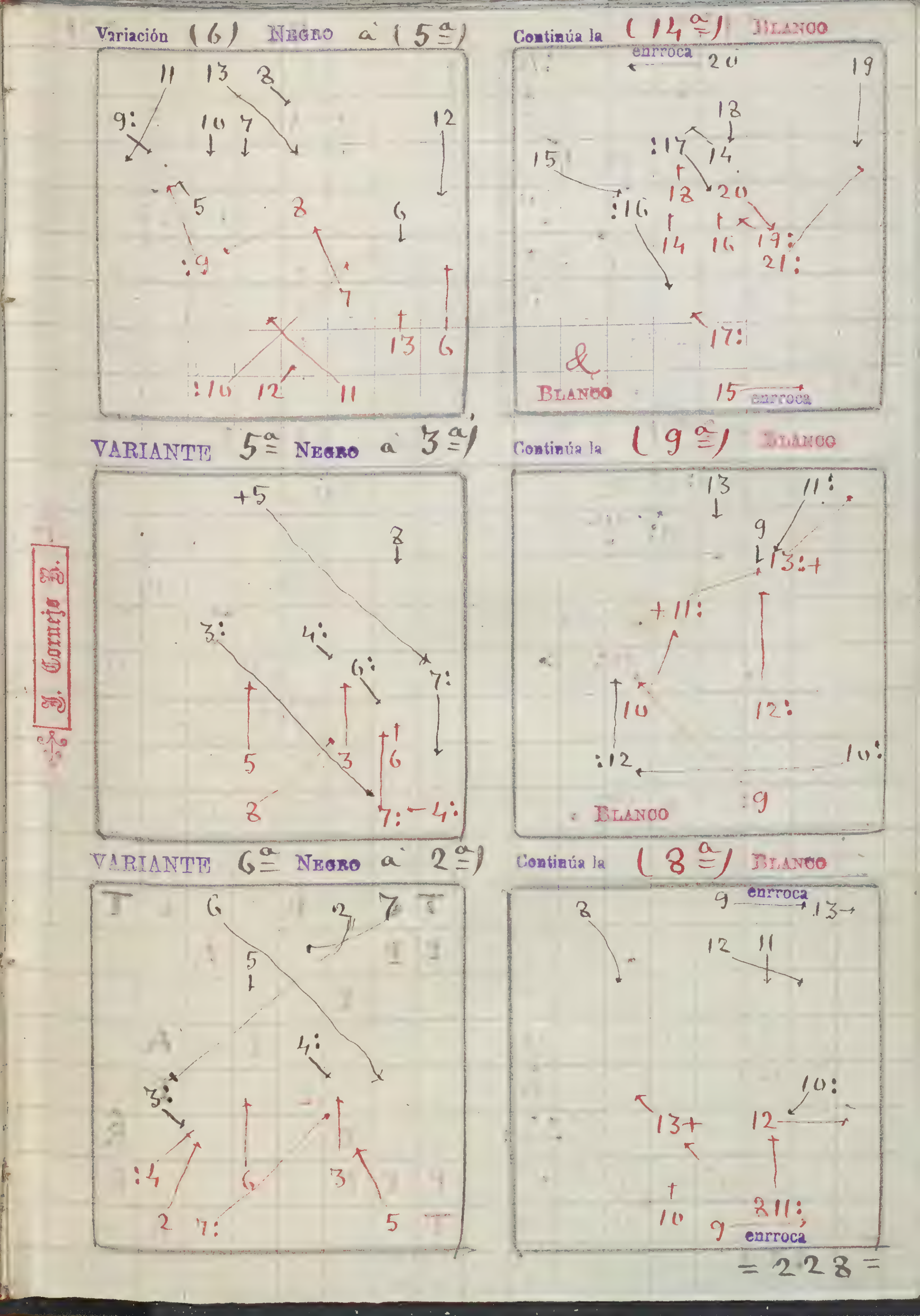


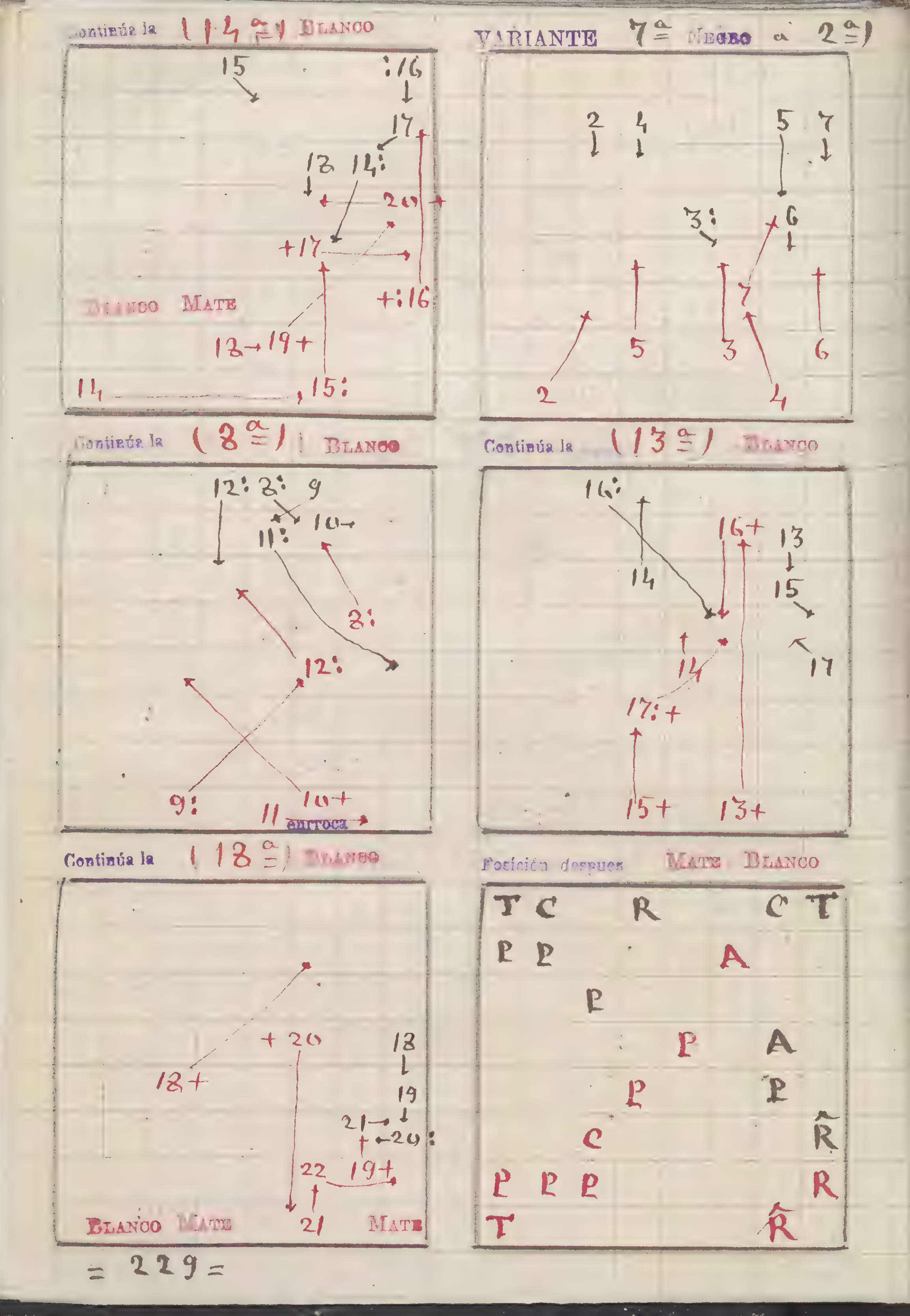
Continúa la (23ª) Blanco
Continúa la (30ª) Blanco
Continúa la (36ª) Blanco
Continúa la (41ª) Blanco
Posición despues (5ª) Blanco
VARIANTE 2ª Negro á 4ª)



Continúa la (12ª) Blanco
arroca
arroca
Continúa la (19ª) Blanco
Blanco
&
Variacion (A) Negro á 5ª)
Continúa la (10ª) Blanco
&
Blanco
Variante 3ª Negro á 4ª)
Continúa la (11ª) Blanco
&
Blanco
J. Cornejo R.


VARIANTE 4ª Negro á 3ª)
Continúa la (11ª) Blanco
enrroca
Continúa la (18ª) Blanco
Blanco
Variacion (A) Negro á (22ª)
Blanco
Variacion (B) Negro á 4ª)
Continúa la (12ª) Blanco
Blanco
= 227 =


Variación (6) Negro á (5ª)
Continúa la (14ª) Blanco
enrroca
& Blanco
enrroca
VARIANTE 5ª Negro á 3ª)
Continúa la (9ª) Blanco
Blanco
VARIANTE 6ª Negro á 2ª)
Continúa la (8ª) Blanco
enrroca
enrroca
J. Cornejo B.



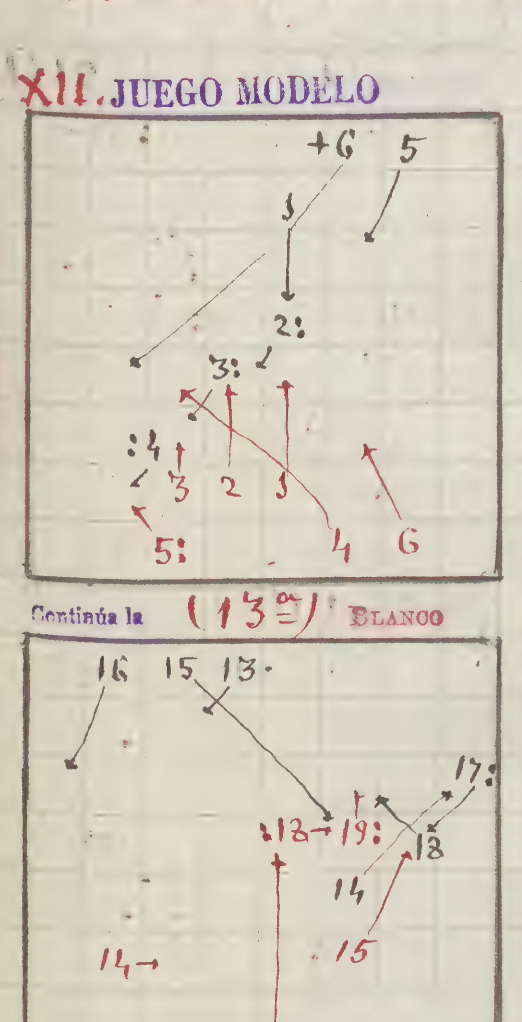
Continúa la (14ª) Blanco
Blanco Mate
Variante 7ª Negro á 2ª)
Continúa la (8ª) Blanco
enroca
Continúa la (13ª) Blanco
Continúa la (18ª) Blanco
Blanco Mate
Mate
Posición despues Mate Blanco
= 229 =

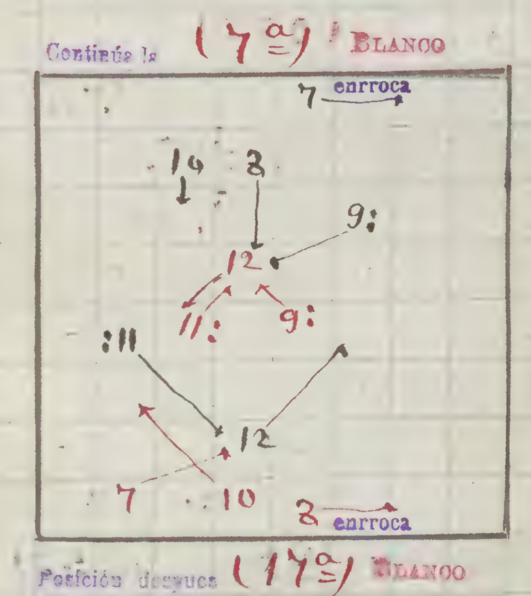
Capitulo 3º

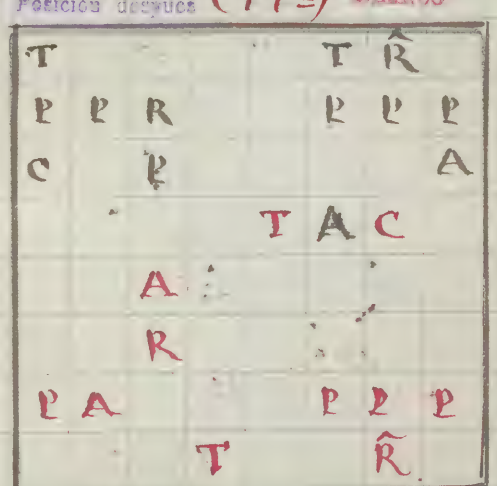
Partidas regulares centrales.

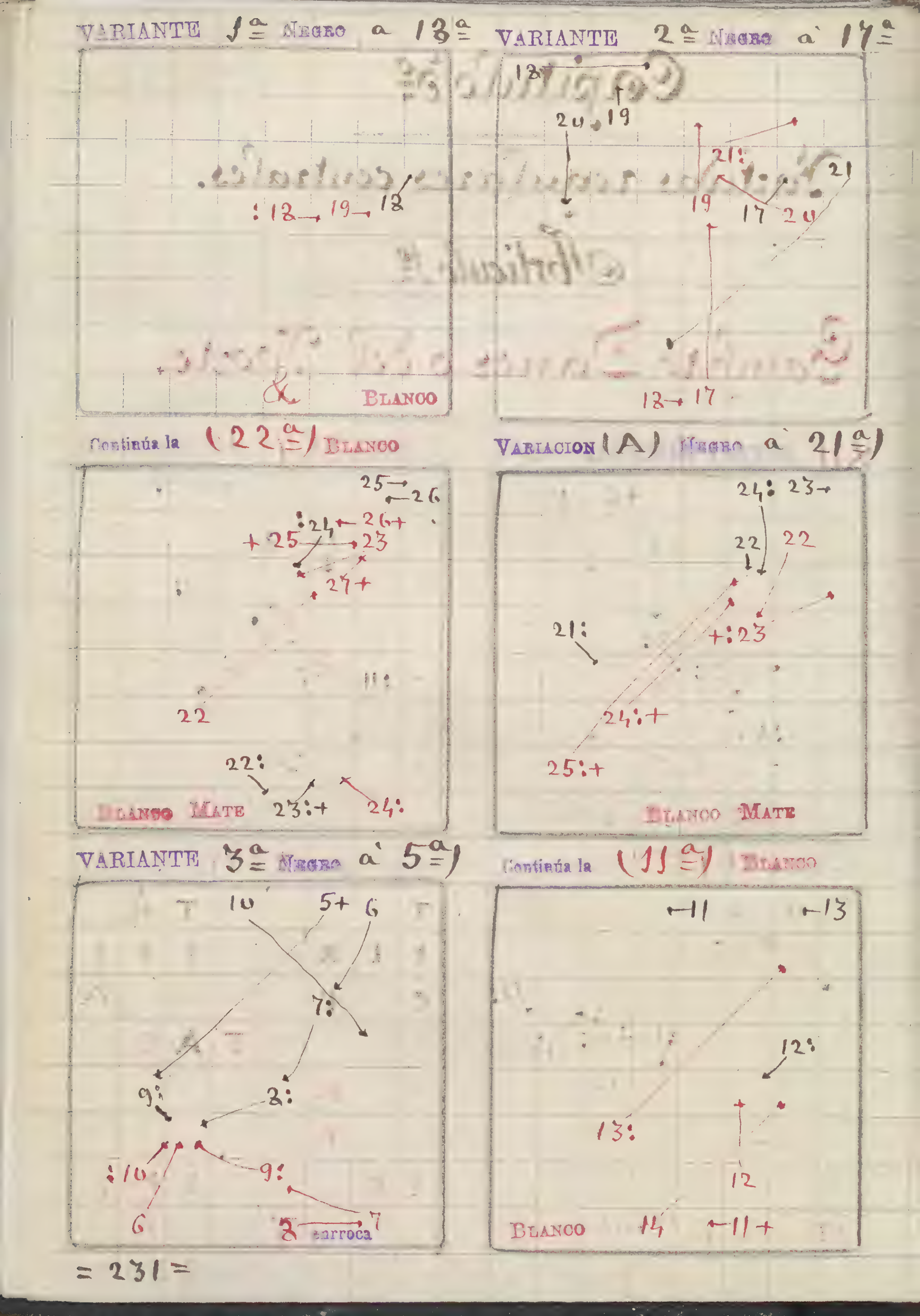
Artículo 1º

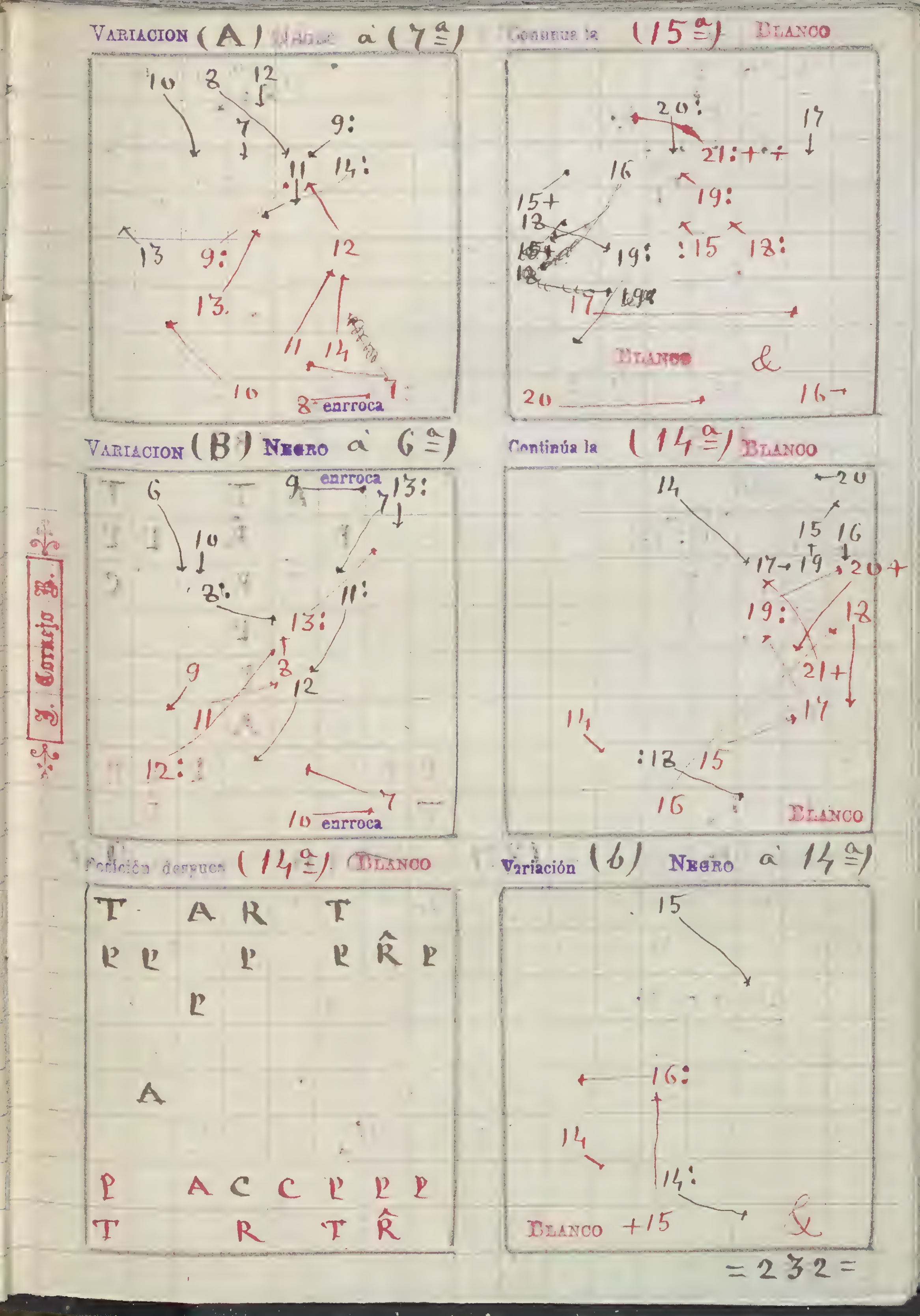
Gambito Danés ó del Norte.



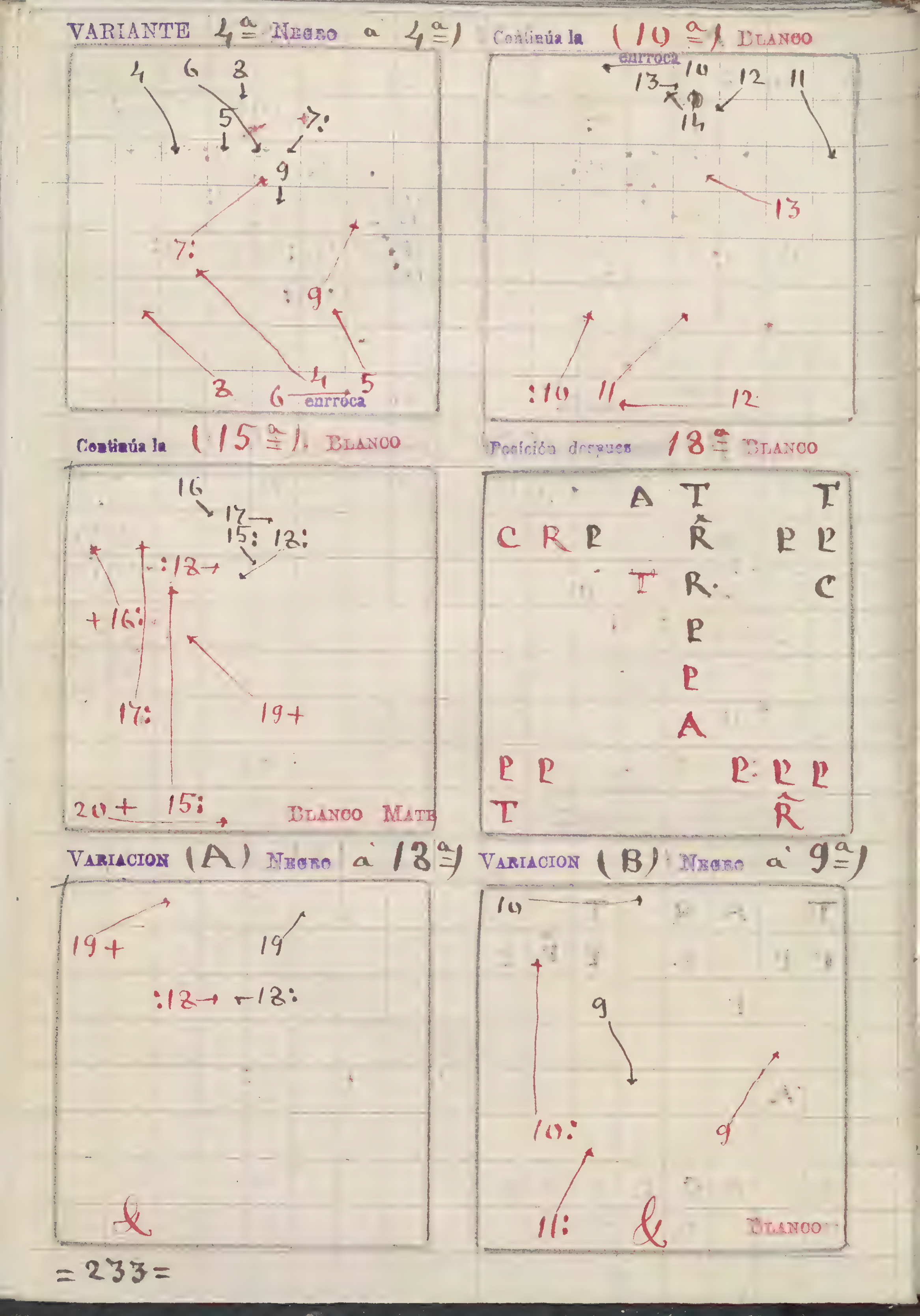


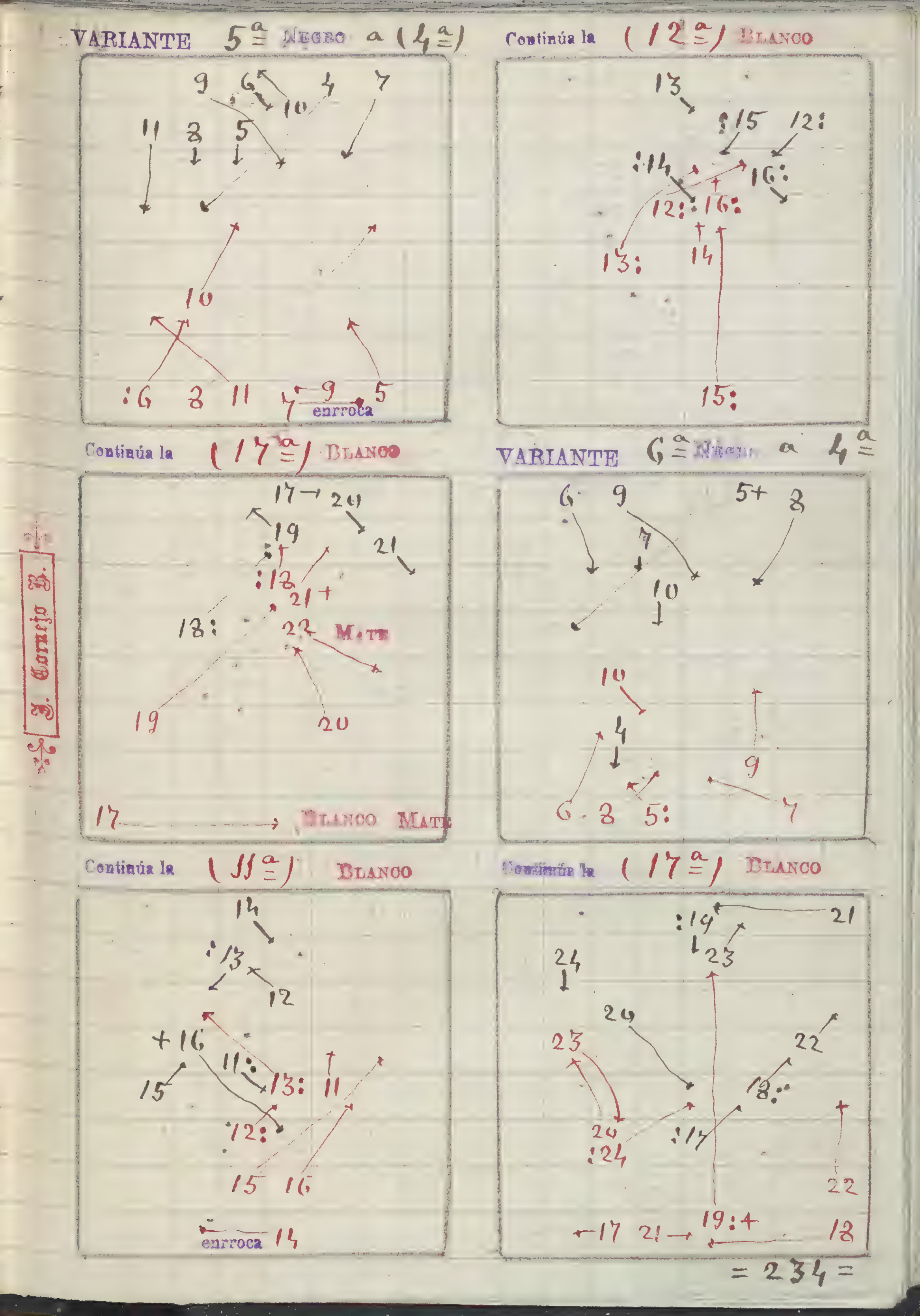


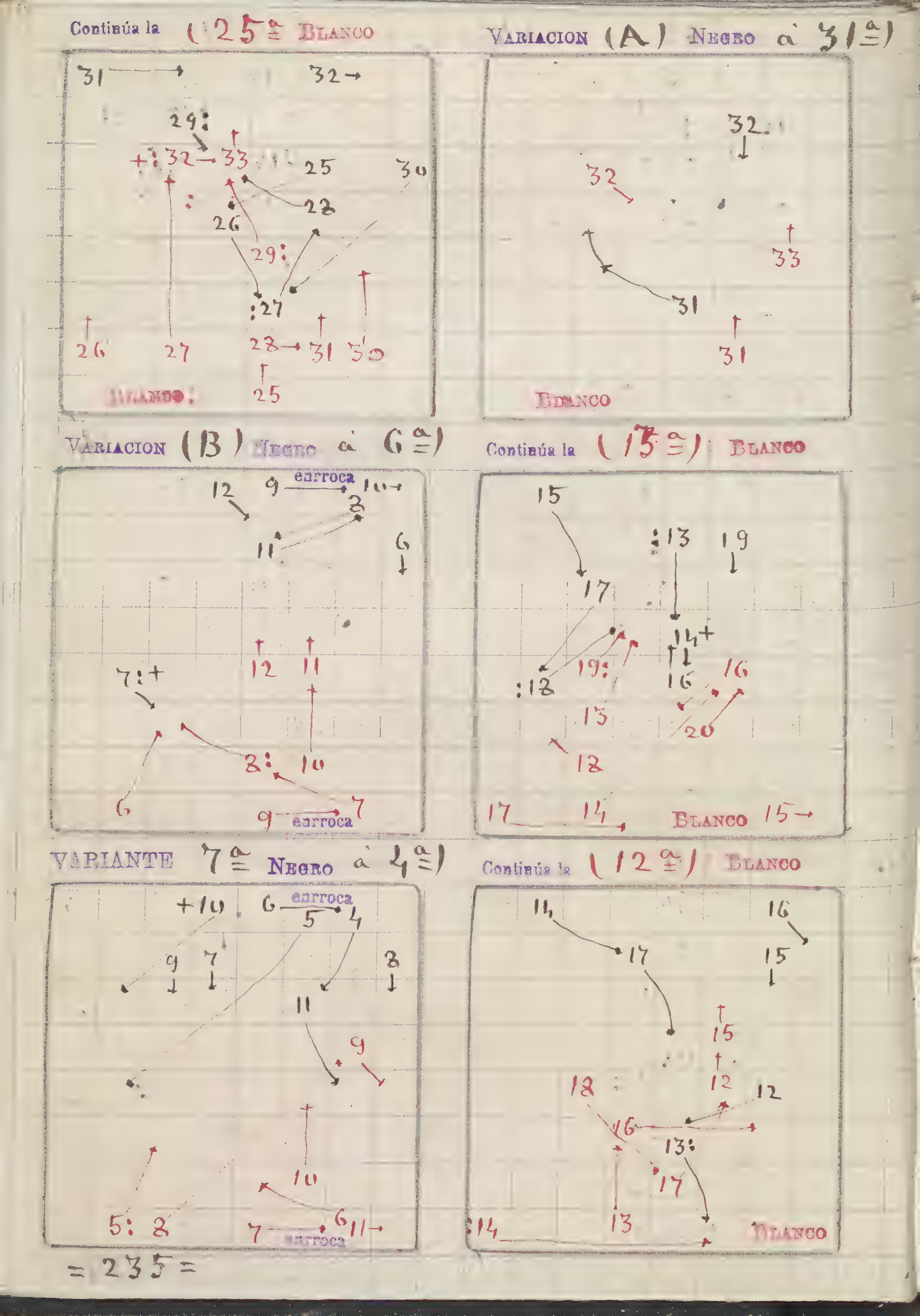

VARIANTE 1ª Negro a 13ª
:12 → 19 → 12
Blanco
VARIANTE 2ª Negro á 17ª
13
24 19
21:
19
17 24
21
12 → 17
Continúa la (22ª) Blanco
25 →
← 26
:24 ← 26+
+25 → 23
27+
22
22:
23:+
24:
Blanco Mate
VARIACION (A) Negro á 21(ª)
24: 23 →
22 22
+:23
21:
24:+
25:+
Blanco Mate
VARIANTE 3ª Negro á 5ª)
10 5+ 6
7:
9:
8:
:10
9:
6
7
8 enroca
Continúa la (11ª) Blanco
←11 ←13
12:
13:
12
Blanco 14 ←11+
= 231 =

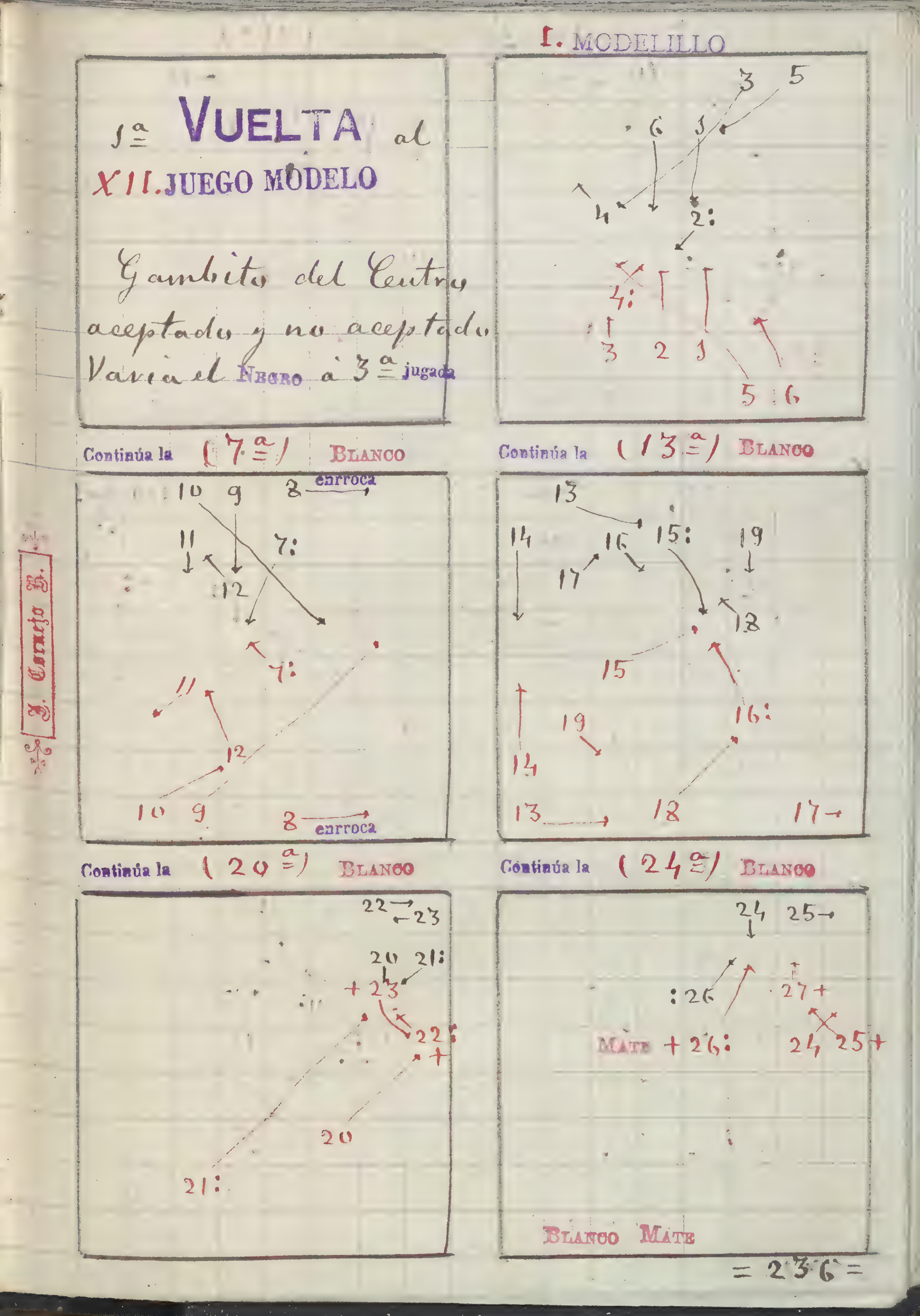


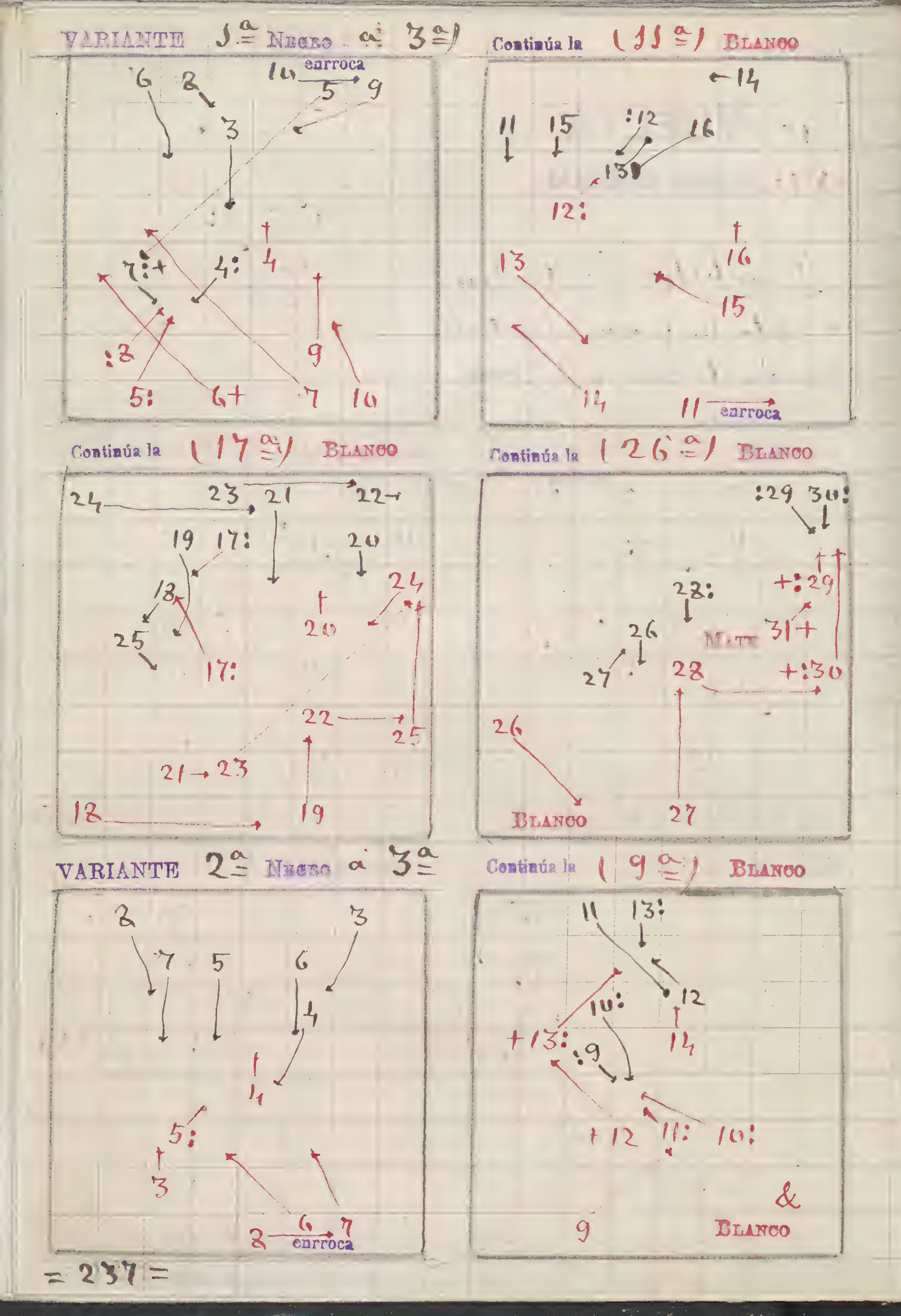
Variacion (A) Negro à (7ª)
Continúa la (15ª) Blanco
Blanco
Variacion (B) Negro à 6ª)
enrroca
Continúa la (14ª) Blanco
Blanco
Posición después (14ª) Blanco
T A R T
P P P P R̂ P
P
A
P A C C P P P
T R T R̂
Variación (b) Negro à 14ª)
Blanco +15
J. Cornejo B.
= 232 =


VARIANTE 4ª NEGRO á 4ª)
Continúa la (10ª) BLANCO
enrroca
enrroca
Continúa la (15ª) BLANCO
BLANCO MATE
Posición despues 18ª BLANCO
VARIACION (A) NEGRO á 13ª)
VARIACION (B) NEGRO á 9ª)
BLANCO
=233=

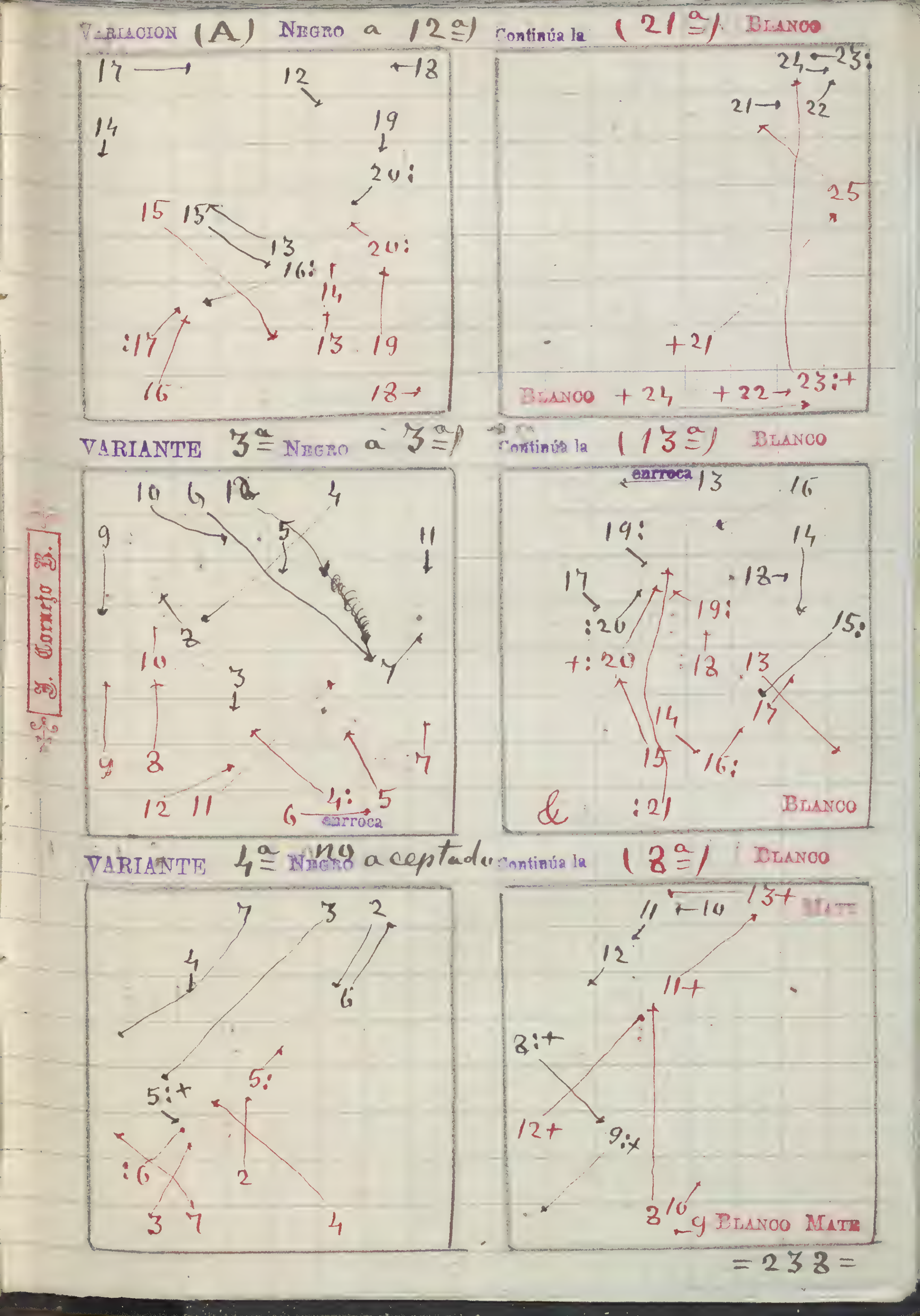

VARIANTE 5ª Negro a (4ª)
enrroca
Continúa la (12ª) Blanco
Continúa la (17ª) Blanco
Mate
Blanco Mate
VARIANTE 6ª Negro a 4ª
Continúa la (11ª) Blanco
enrroca
Continúa la (17ª) Blanco
J. Cornejo B.
= 234 =


Continúa la (25ª) Blanco
Variacion (A) Negro à 31ª)
Blanco
Blanco
Variacion (B) Negro à 6ª)
Continúa la (15ª) Blanco
enrroca
enrroca
Blanco
Variante 7ª Negro à 4ª)
Continúa la (12ª) Blanco
enrroca
enrroca
Blanco
= 235 =

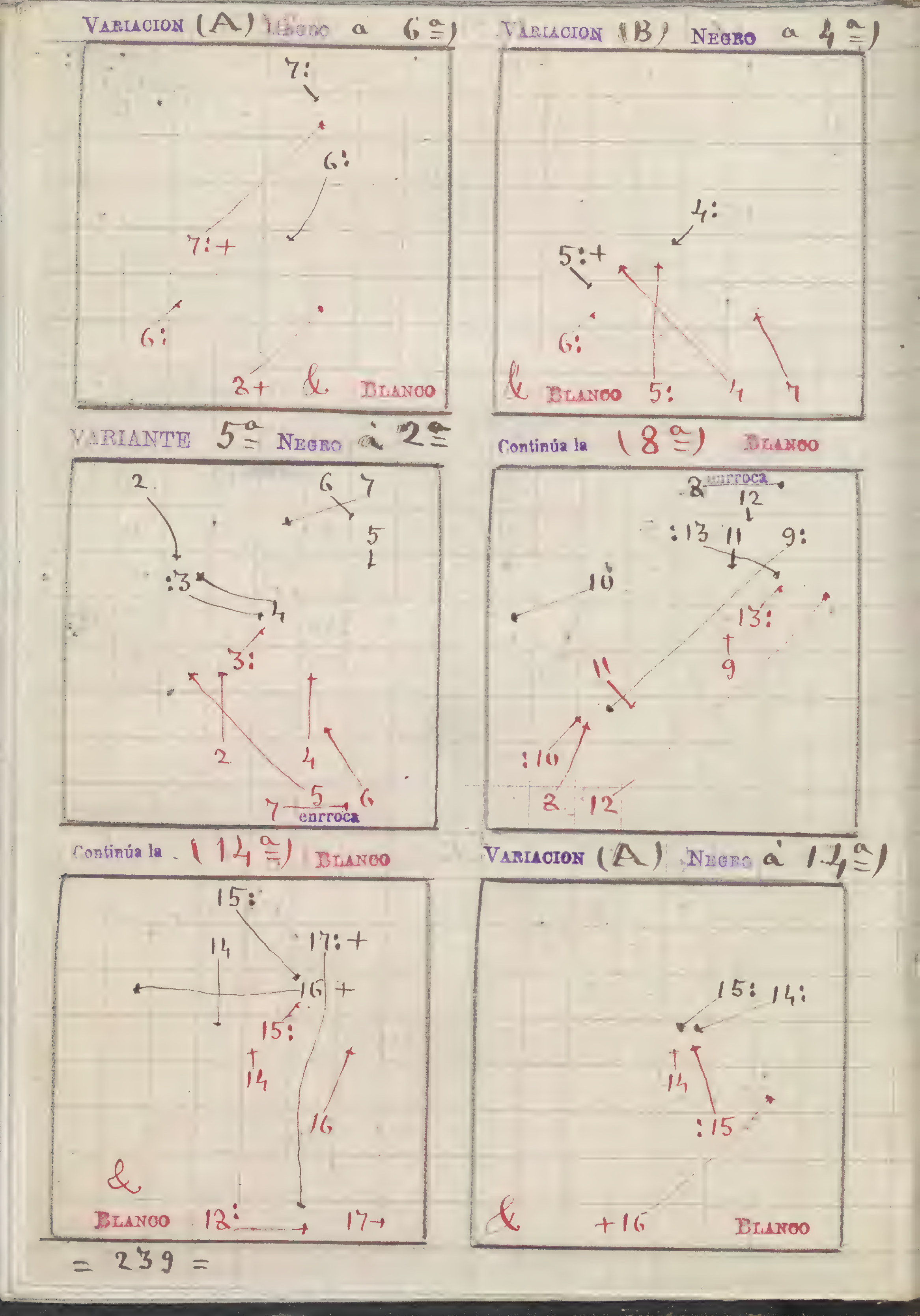

I. MODELILLO
1ª VUELTA al
XII. JUEGO MODELO
Gambito del Centro aceptado y no aceptado
Varia el NEGRO á 3ª jugada
Continúa la (7ª) BLANCO
enrroca
enrroca
Continúa la (13ª) BLANCO
Continúa la (20ª) BLANCO
Continúa la (24ª) BLANCO
MATE
BLANCO MATE
J. Carnicero B.



VARIANTE 1ª Negro á 3ª)
Continúa la (11ª) Blanco
enrroca
Continúa la (17ª) Blanco
Continúa la (26ª) Blanco
Mate
Blanco
VARIANTE 2ª Negro á 3ª
Continúa la (9ª) Blanco
enrroca
&
Blanco



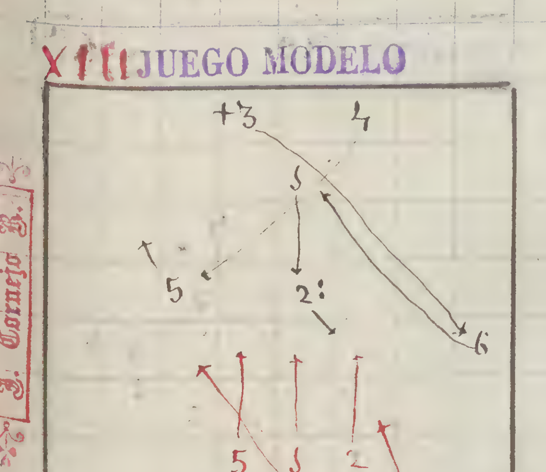
VARIACION (A) NEGRO a (12ª) Continúa la (21ª) BLANCO
BLANCO
VARIANTE 3ª NEGRO a 3ª) Continúa la (13ª) BLANCO
enrroca
enrroca
BLANCO
J. Cornejo B.
VARIANTE 4ª NEGRO no aceptado Continúa la (8ª) BLANCO
MATE
BLANCO MATE
= 238 =


VARIACION (A) Negro a 6ª)
Blanco
VARIACION (B) Negro a 4ª)
Blanco
VARIANTE 5ª Negro à 2ª
enroca
Continúa la (8ª) Blanco
enroca
Continúa la (14ª) Blanco
Blanco
VARIACION (A) Negro à 14ª)
Blanco

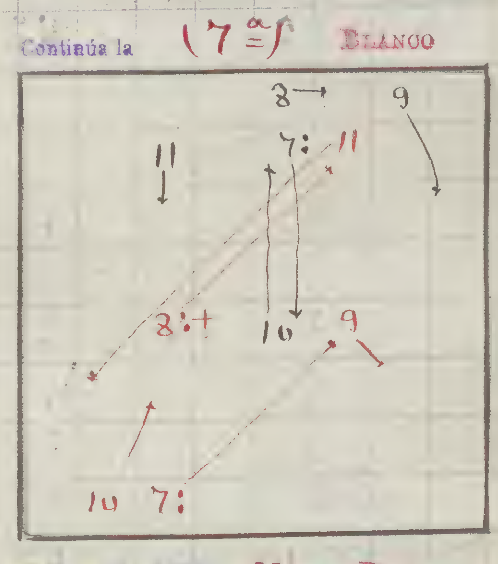
Artículo 2º

Gambitos del Alfil del Rey.

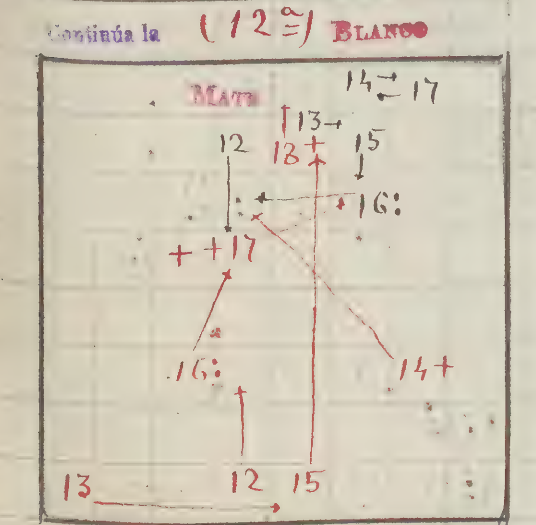
XIII JUEGO MODELO



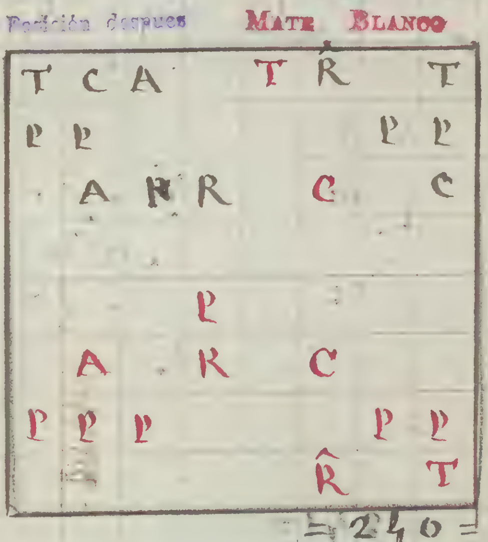
Continúa la (7ª) Blanco

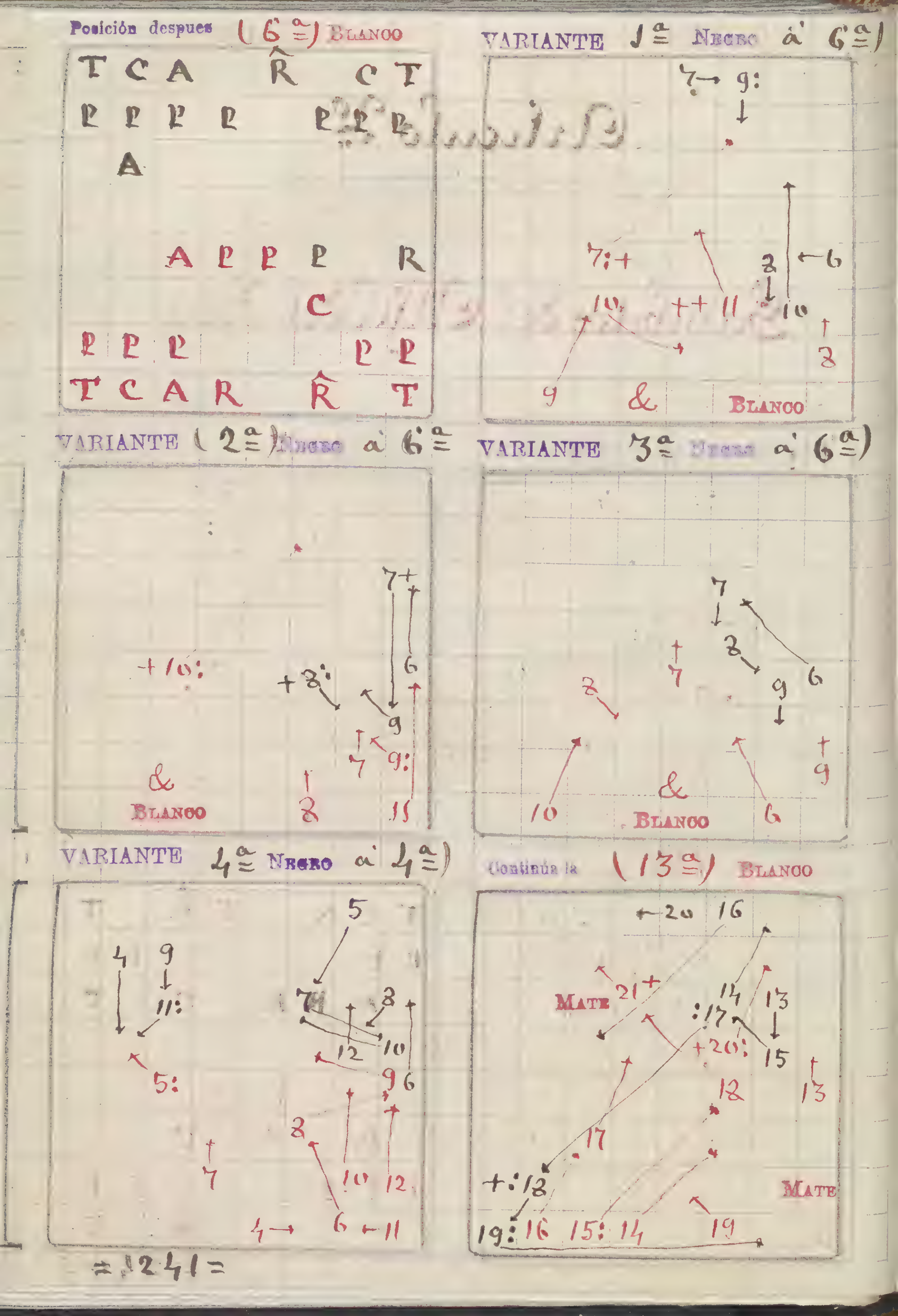


Continúa la (12ª) Blanco

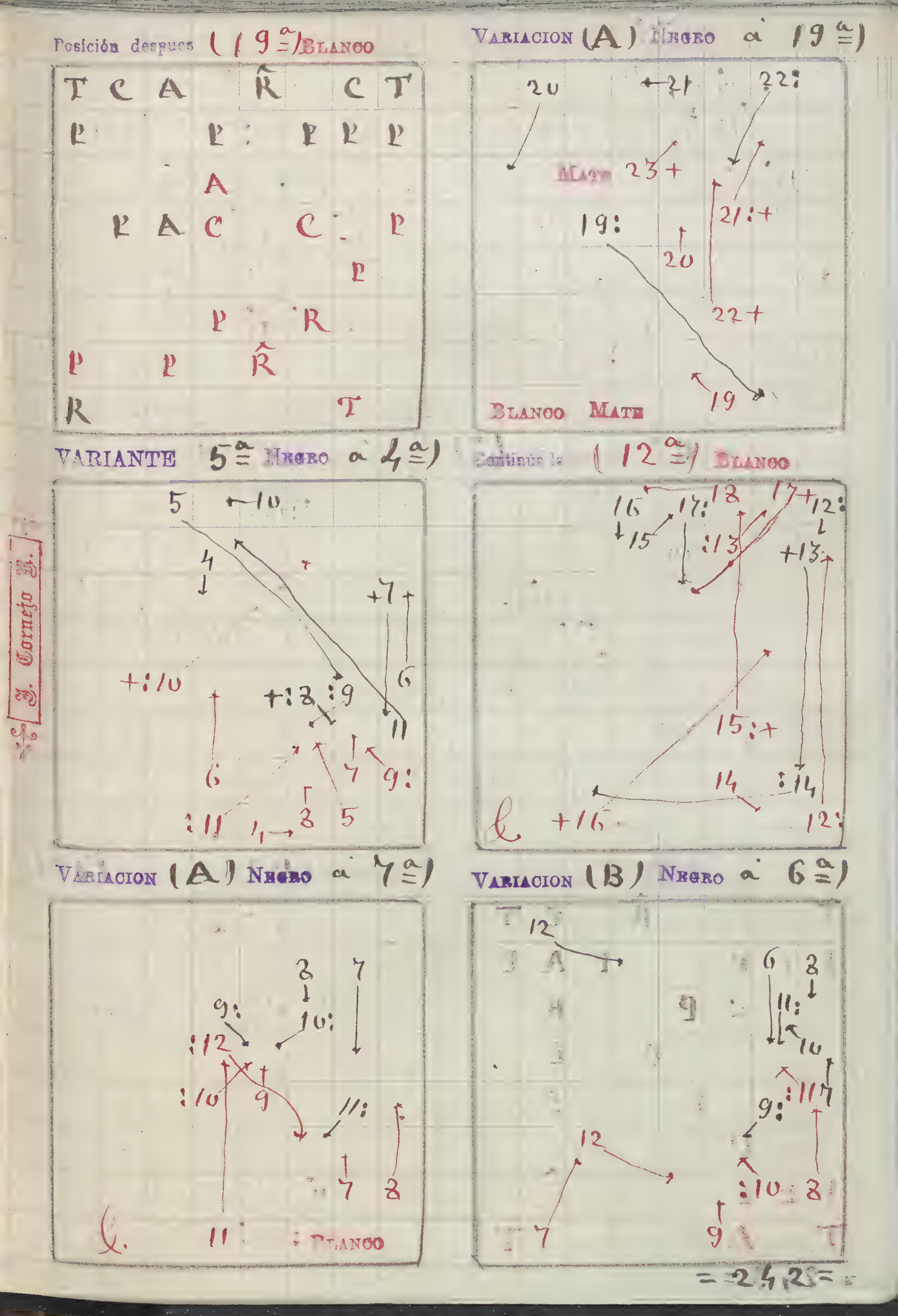


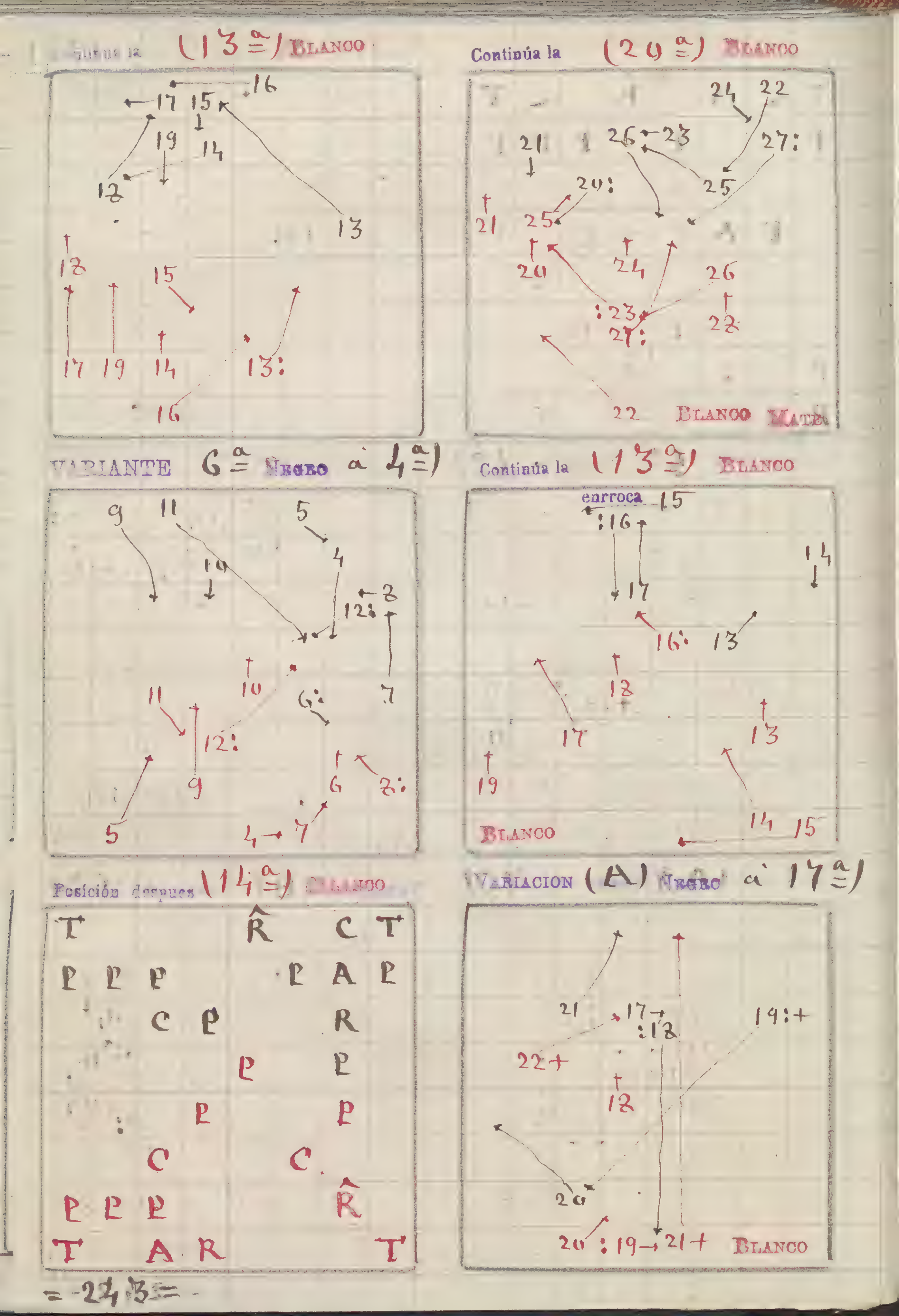
Posición despues Mate Blanco



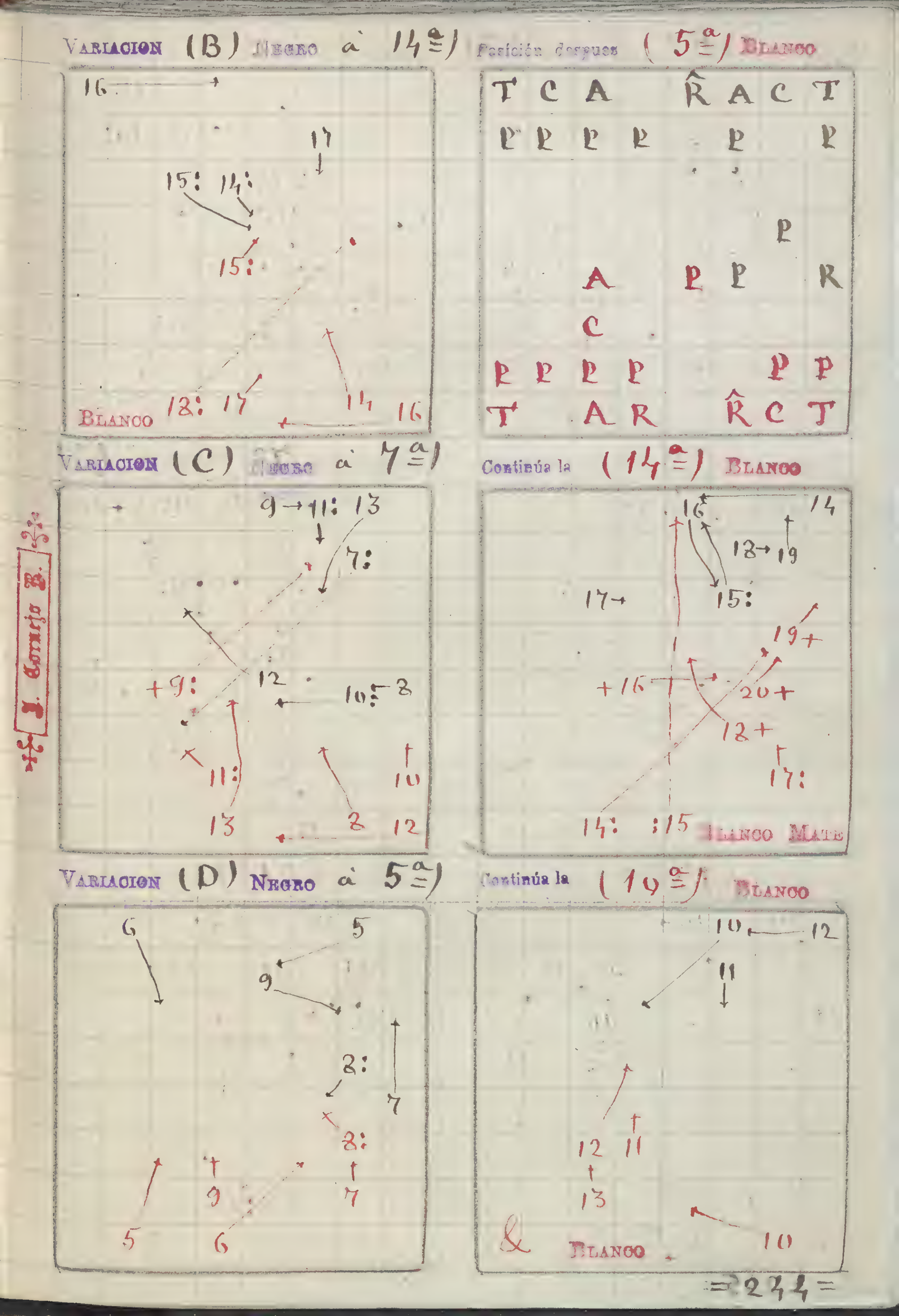


Posición despues (6ª) Blanco
T C A R C T
P P P P P P P
A
A P P P R
C
P P P P P
T C A R R T
VARIANTE 1ª Negro á 6ª)
Blanco
VARIANTE (2ª) Negro á 6ª
Blanco
VARIANTE 3ª Negro á (6ª)
Blanco
VARIANTE 4ª Negro á 4ª)
Continúa la (13ª) Blanco
Mate
Mate
=1241=

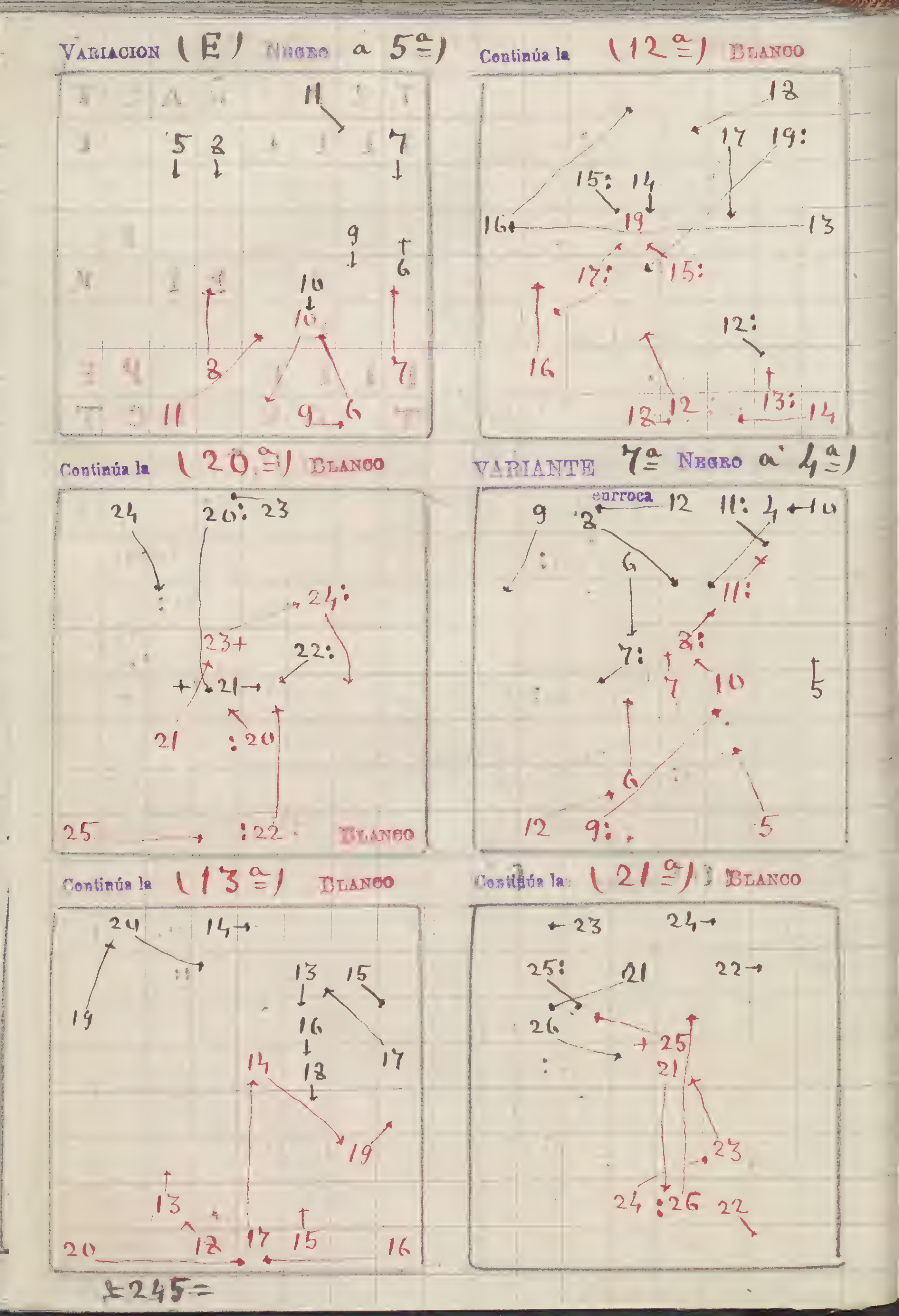

Posición despues (19ª) Blanco
Variacion (A) Negro á 19ª)
Mate 23+
Blanco Mate
Variante 5ª Negro á 4ª)
Continúa la (12ª) Blanco
Variacion (A) Negro á 7ª)
Blanco
Variacion (B) Negro á 6ª)
J. Cornejo B.
= 252 =



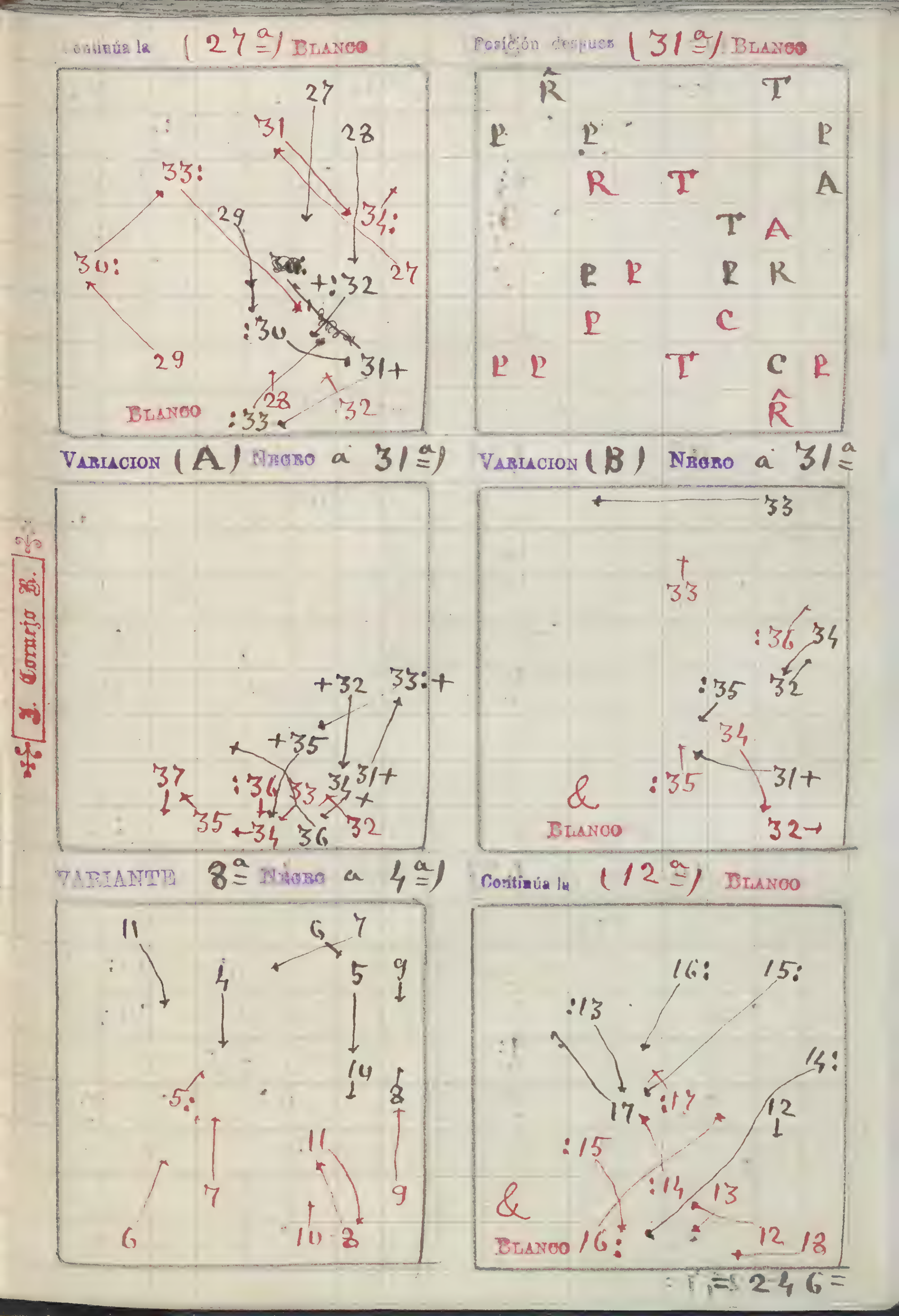
(13ª) Blanco
Continúa la (29ª) Blanco
Blanco Mate
Variante 6ª Negro á 4ª)
Continúa la (13ª) Blanco
enrroca 15
Blanco
Posición despues (14ª)
Variacion (A) Negro á 17ª)
Blanco
T R C T
P P P P A P
C P R
P P
P P
C C
P P P R
T A R T
=-243=-

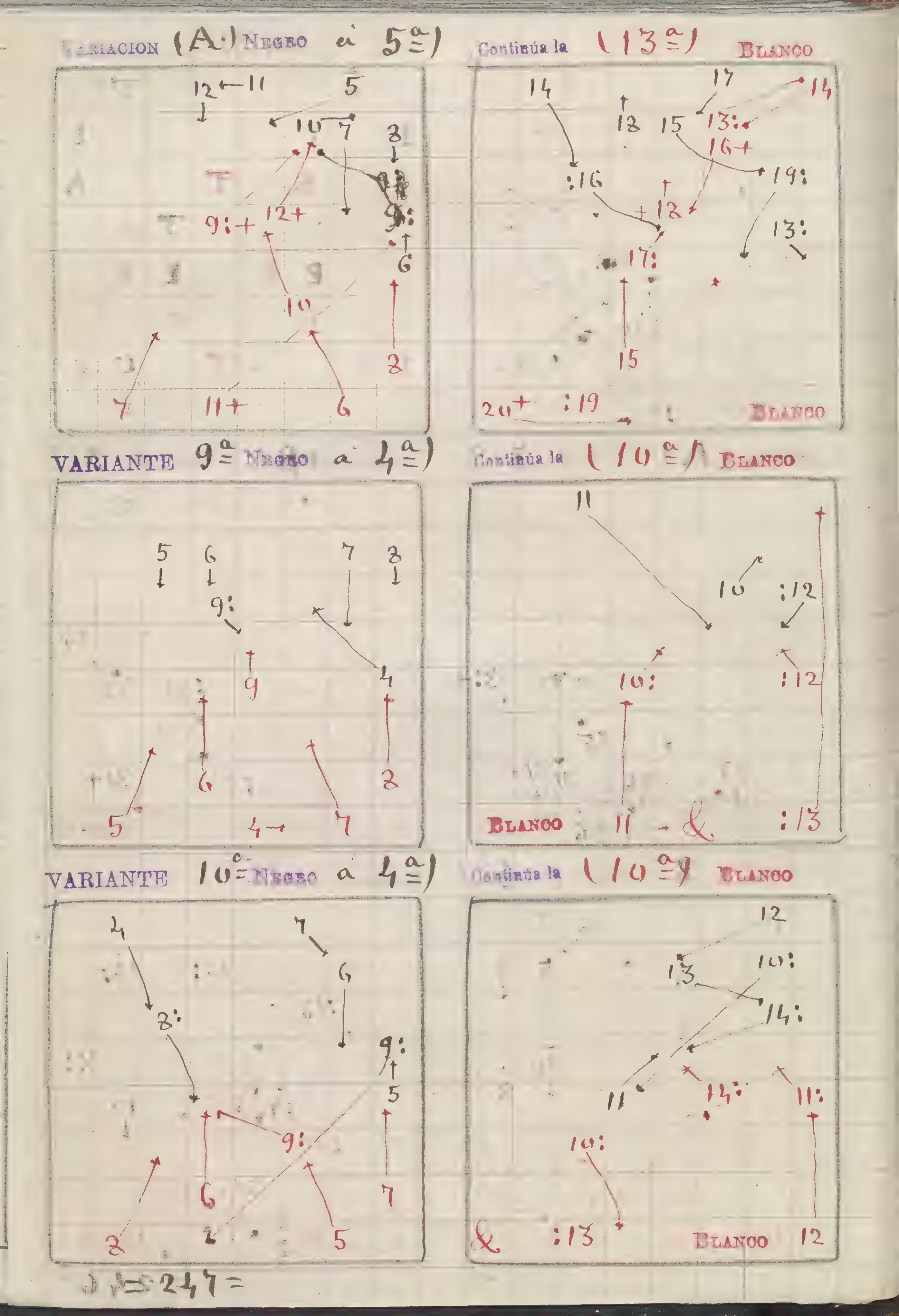


VARIACION (B) NEGRO à 14ª)
Posición despues (5ª) BLANCO
BLANCO
VARIACION (C) NEGRO à 7ª)
Continúa la (14ª) BLANCO
BLANCO MATE
VARIACION (D) NEGRO à 5ª)
Continúa la (10ª) BLANCO
BLANCO
J. Cornejo B.

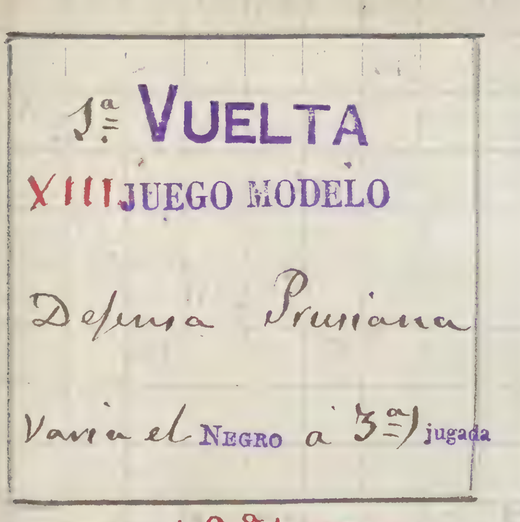


Variacion (E) Negro a 5ª)
Continúa la (12ª) Blanco
Continúa la (20ª) Blanco
Variante 7ª Negro á 4ª)
enrroca
Blanco
Continúa la (13ª) Blanco
Continúa la (21ª) Blanco
±245=

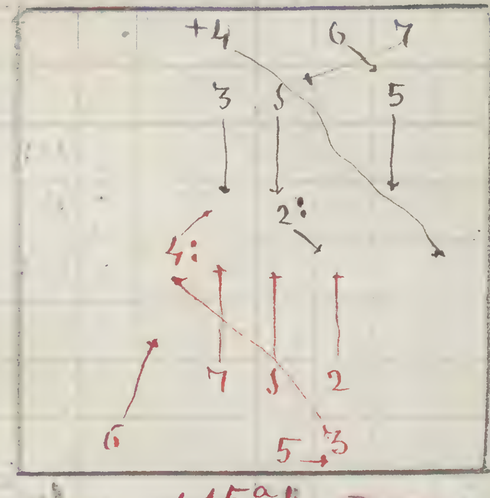

Continúa la (27ª) Blanco
Posición despues (31ª) Blanco
Blanco
Variacion (A) Negro a 31ª)
Variacion (B) Negro a 31ª
Blanco
J. Cornejo B.
Variante 8ª Negro a 4ª)
Continúa la (12ª) Blanco
Blanco
246



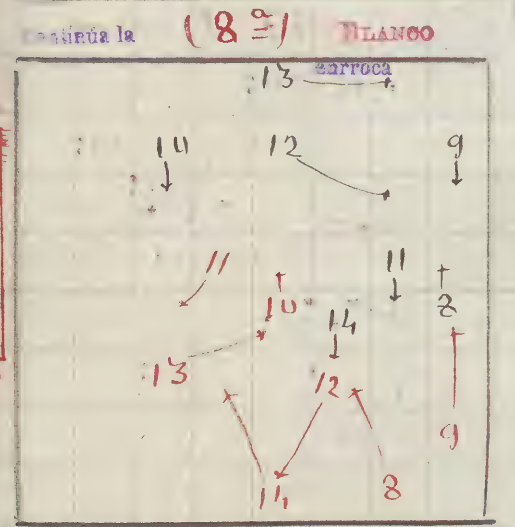
VARIACION (A.) NEGRO á 5ª)
Continúa la (13ª) BLANCO
BLANCO
VARIANTE 9ª NEGRO á 4ª)
Continúa la (10ª) BLANCO
BLANCO
VARIANTE 10ª NEGRO á 4ª)
Continúa la (10ª) BLANCO
BLANCO



I. MODELILLO



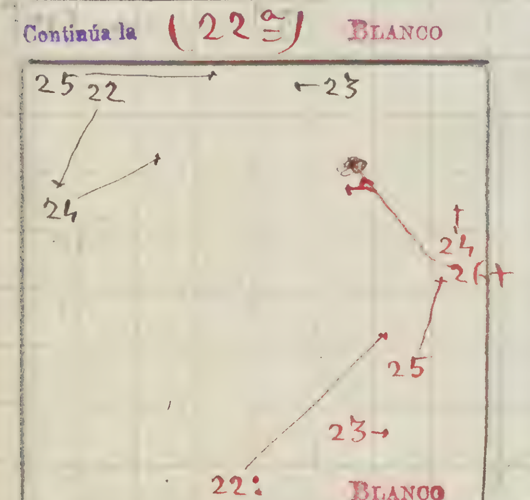
Continúa la (8ª) BLANCO



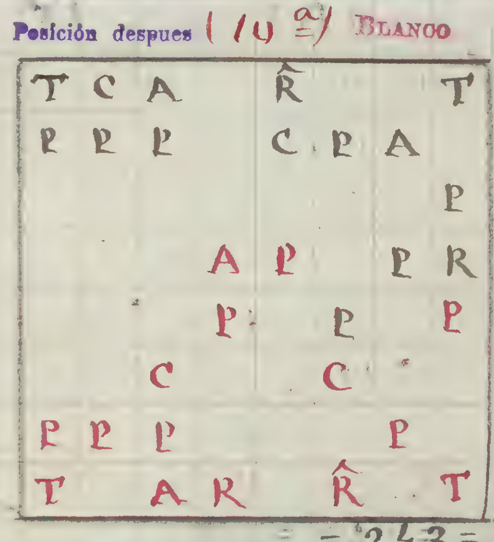
Continúa la (15ª) BLANCO



Continúa la (22ª) BLANCO



Posición despues (14ª) BLANCO

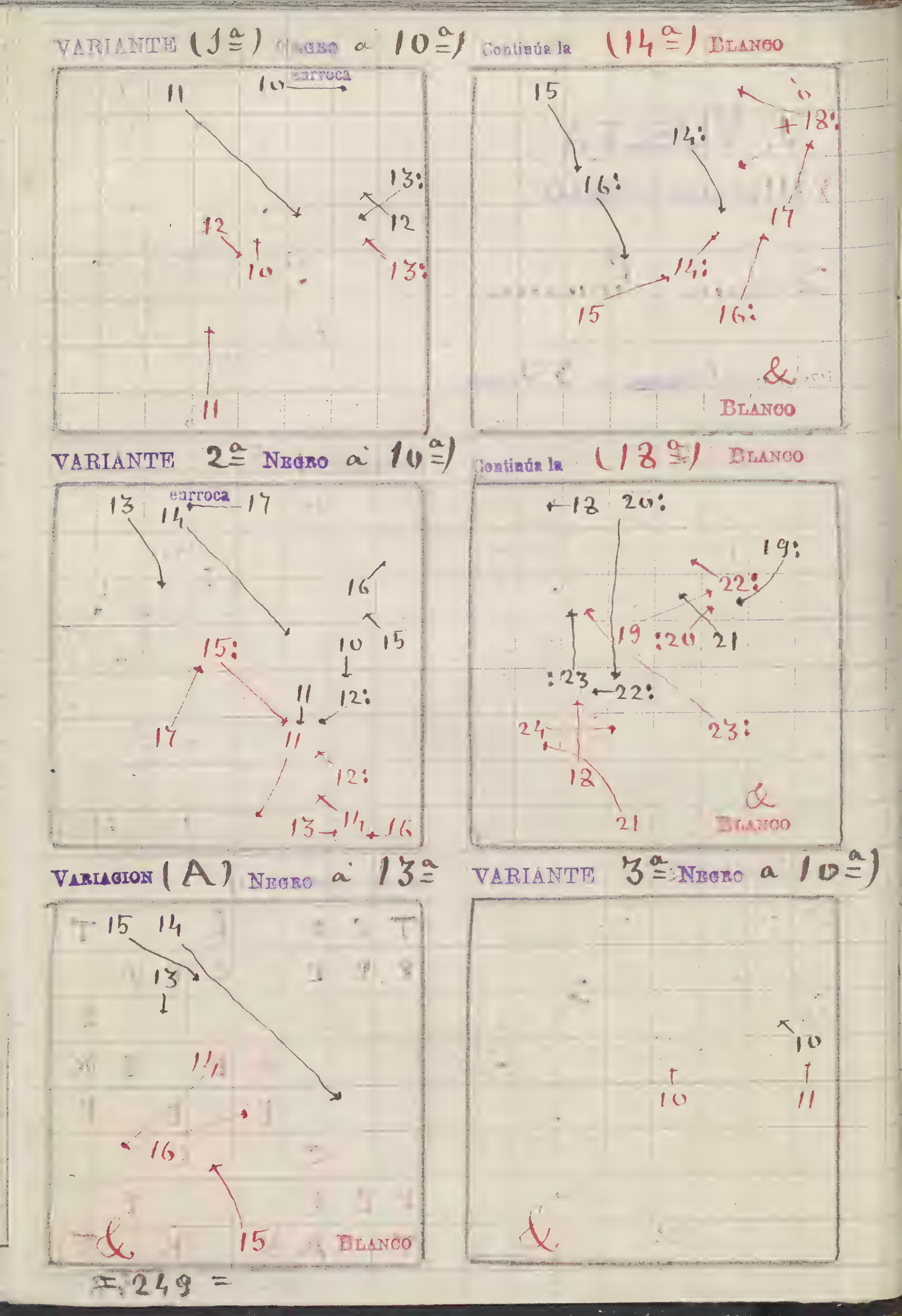


VARIANTE (1ª) Negro á 10ª) Continúa la (14ª) Blanco

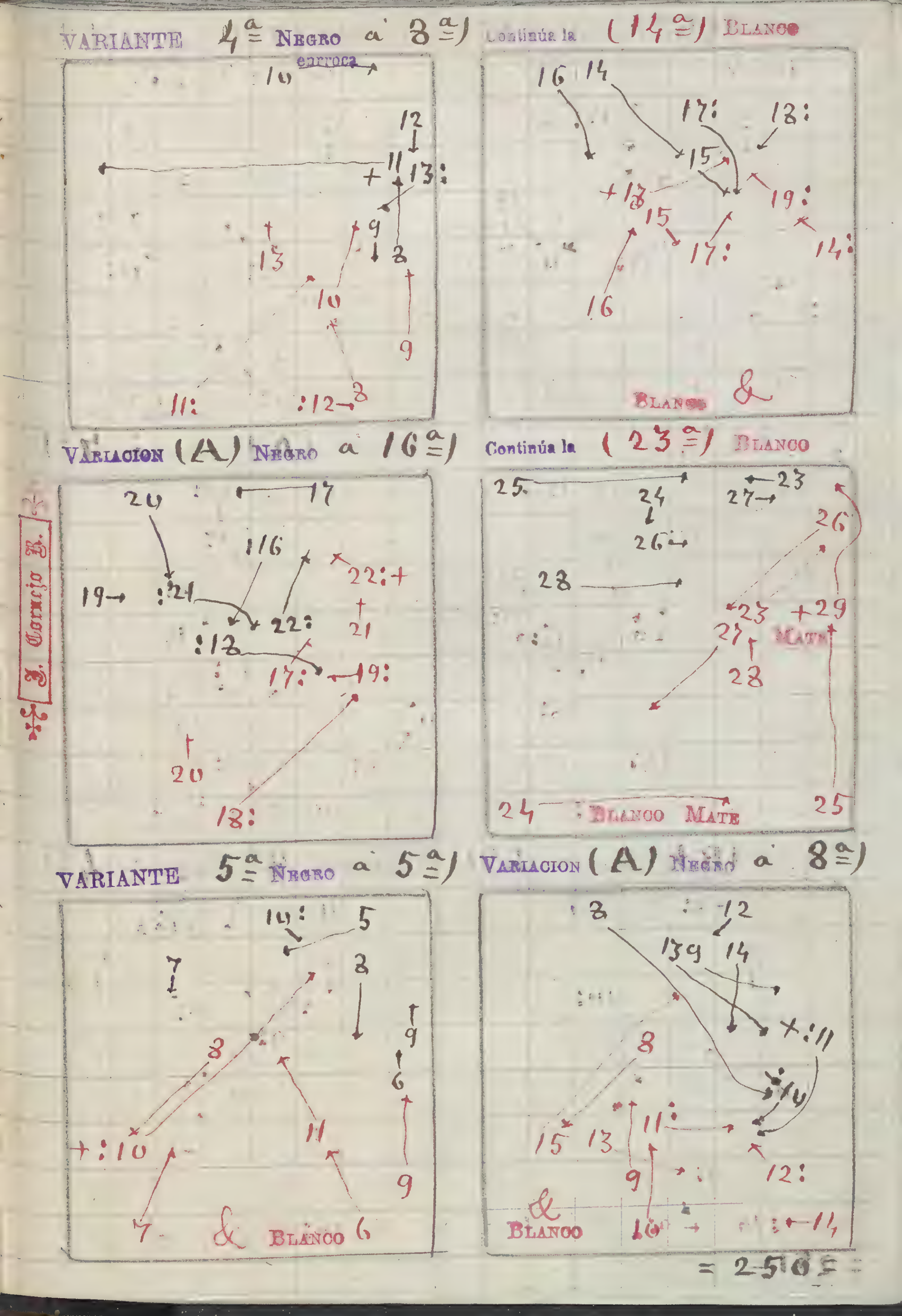
VARIANTE 2ª Negro á 10ª) Continúa la (18ª) Blanco

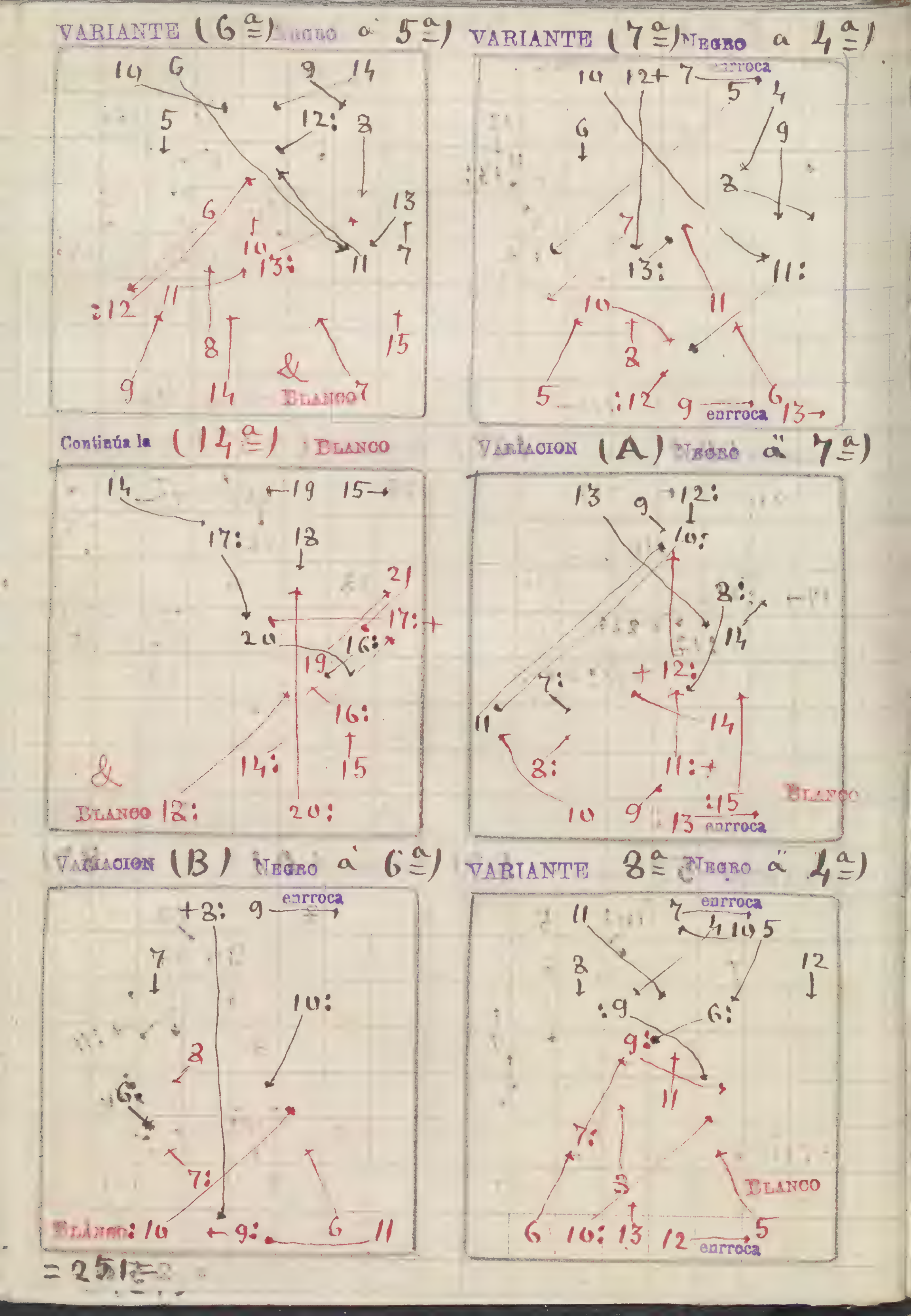
Variacion (A) Negro á 13ª

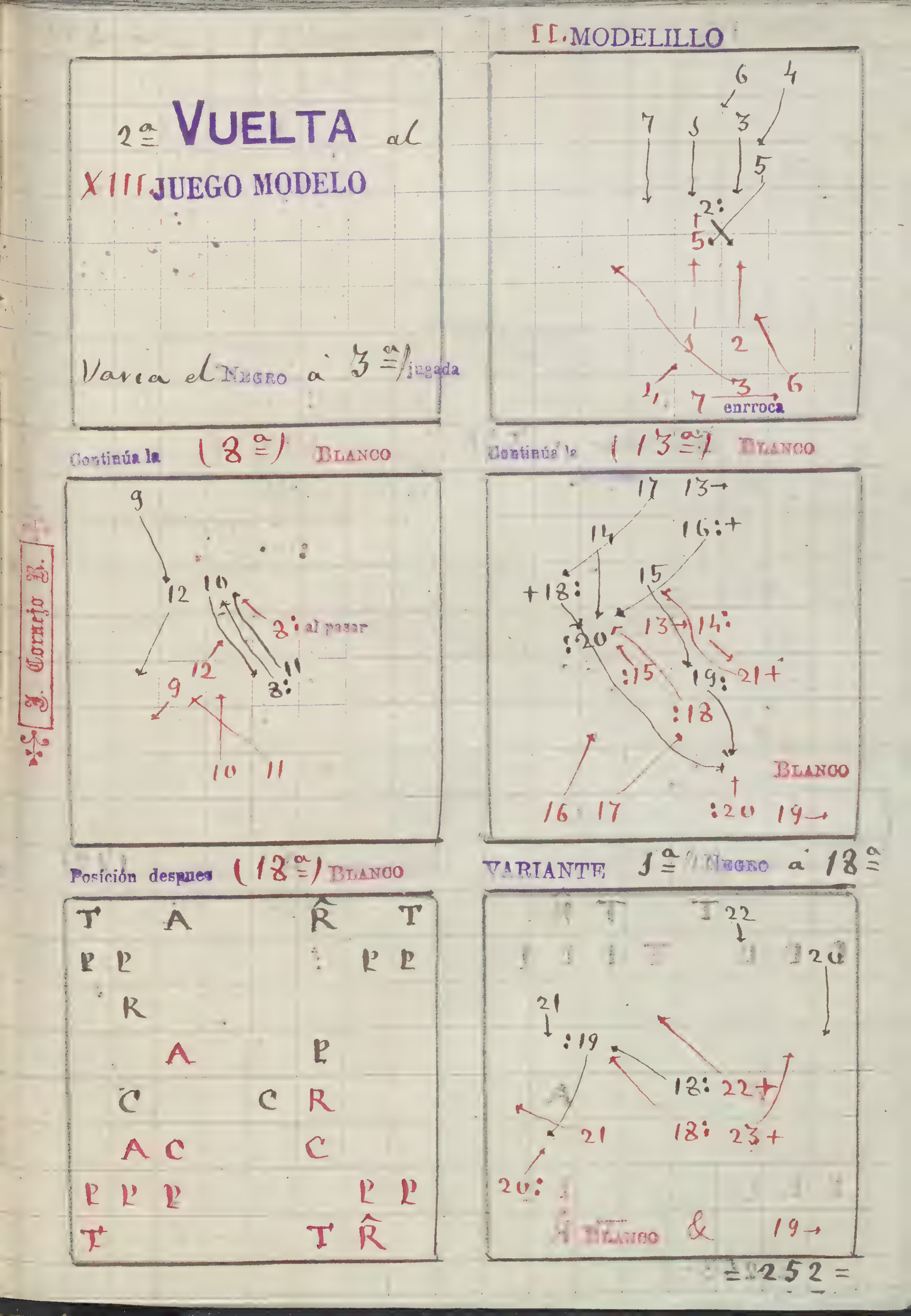
VARIANTE 3ª Negro a 10ª)



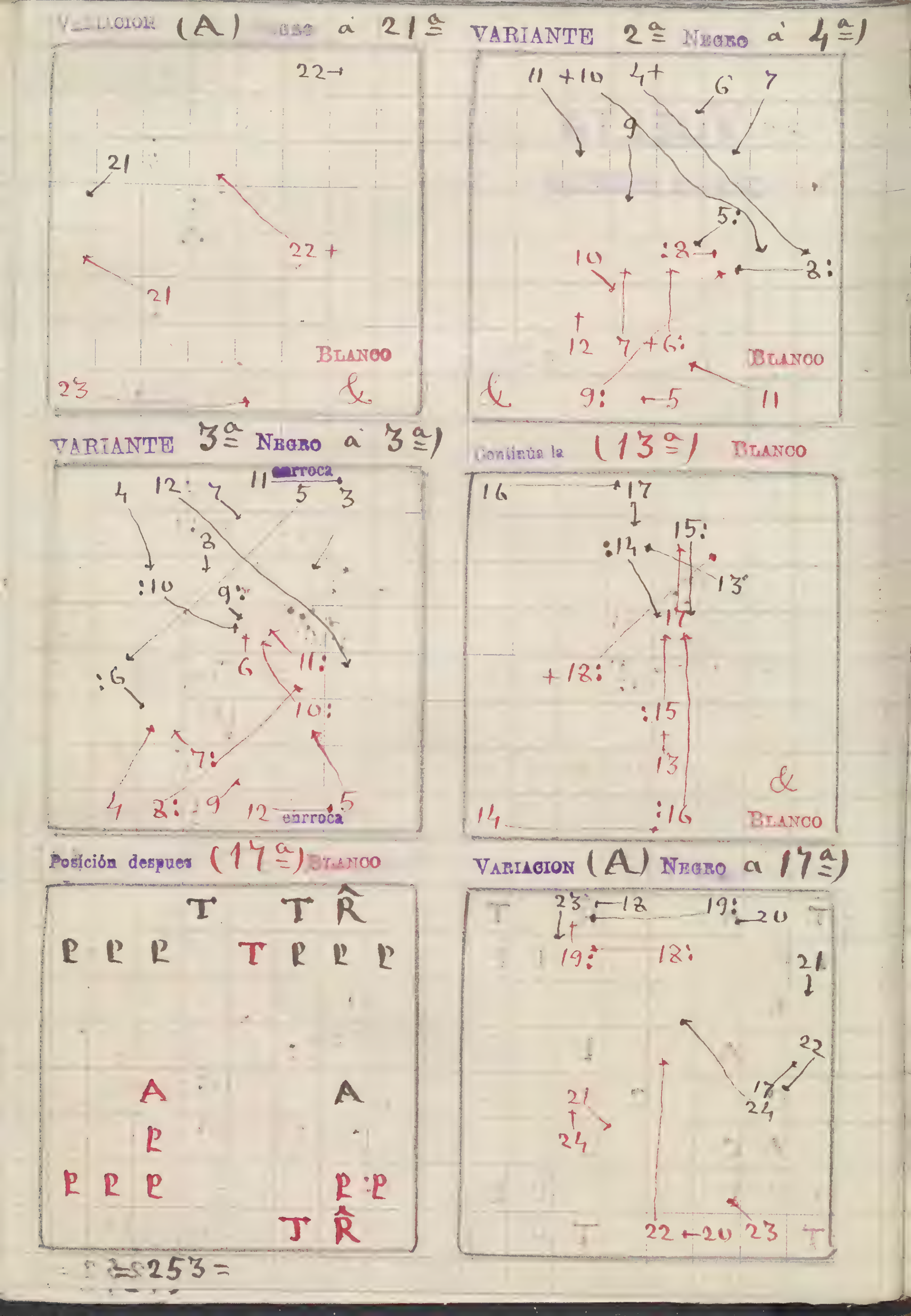
= 249 =


VARIANTE 4ª Negro á 8ª)
enroca
Continúa la (14ª) Blanco
Blanco &
Variacion (A) Negro á 16ª)
Continúa la (23ª) Blanco
Mate
Blanco Mate
J. Cornejo R.
VARIANTE 5ª Negro á 5ª)
& Blanco
Variacion (A) Negro á 8ª)
& Blanco
= 256 =

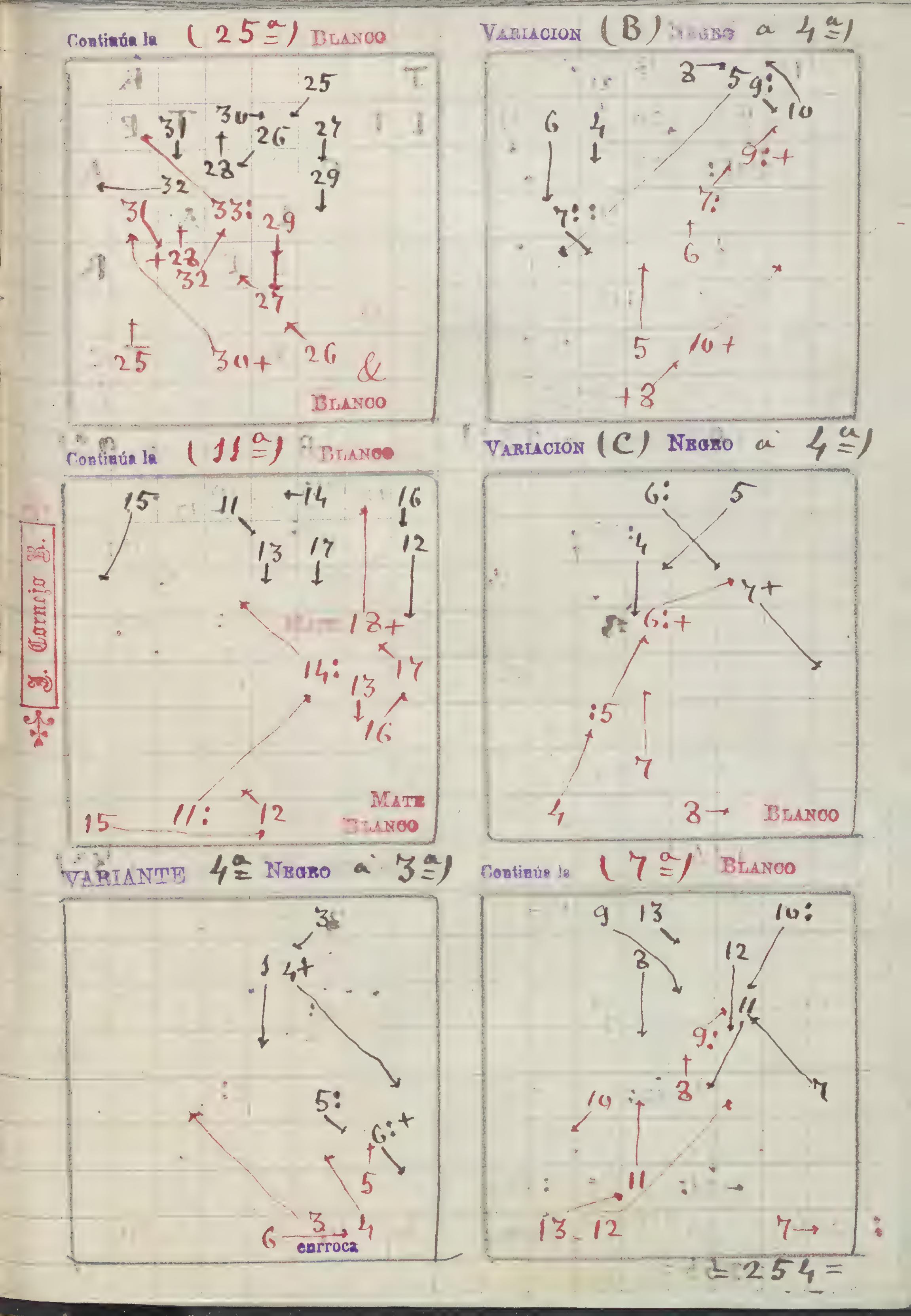

VARIANTE (6ª) Negro á 5ª)
Blanco
VARIANTE (7ª) Negro a 4ª)
enrroca
enrroca
Continúa la (14ª) Blanco
Blanco
Variacion (A) Negro á 7ª)
Blanco
enrroca
Variacion (B) Negro á 6ª)
enrroca
Blanco
VARIANTE 8ª Negro á 4ª)
enrroca
Blanco
enrroca



2ª VUELTA al
XIII JUEGO MODELO
Varia el Negro a 3ª jugada
II. MODELILLO
enrroca
Continúa la (8ª) Blanco
al pasar
Continúa la (13ª) Blanco
Blanco
Posición despues (18ª) Blanco
VARIANTE 1ª Negro a 18ª
Blanco
J. Cornejo R.
= 252 =

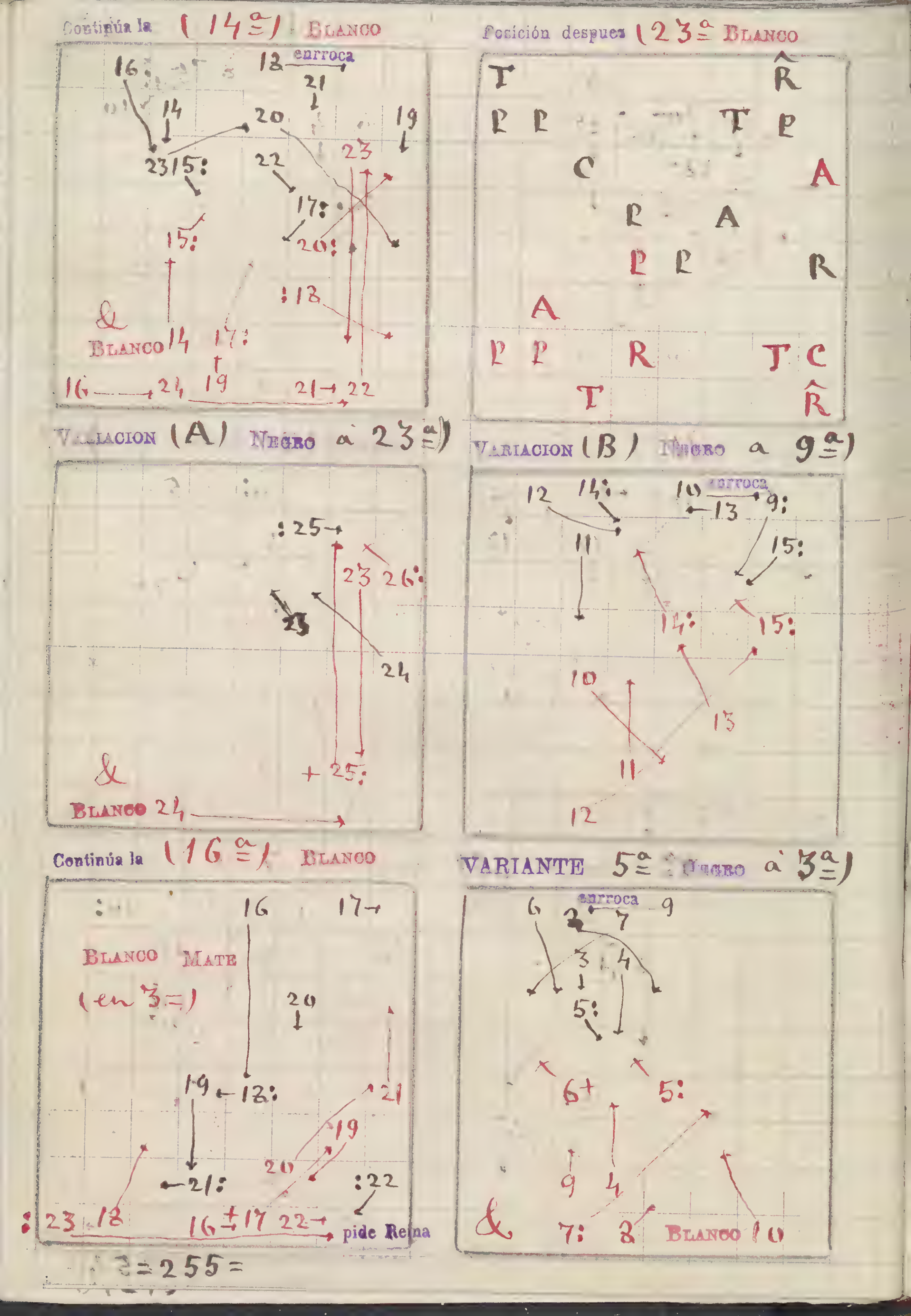


VARIACION (A) ... á 21ª
BLANCO
VARIANTE 2ª NEGRO á 4ª)
BLANCO
VARIANTE 3ª NEGRO á 3ª)
enrroca
enrroca
Continúa la (13ª) BLANCO
BLANCO
Posición despues (17ª) BLANCO
VARIACION (A) NEGRO a 17ª)
253 =

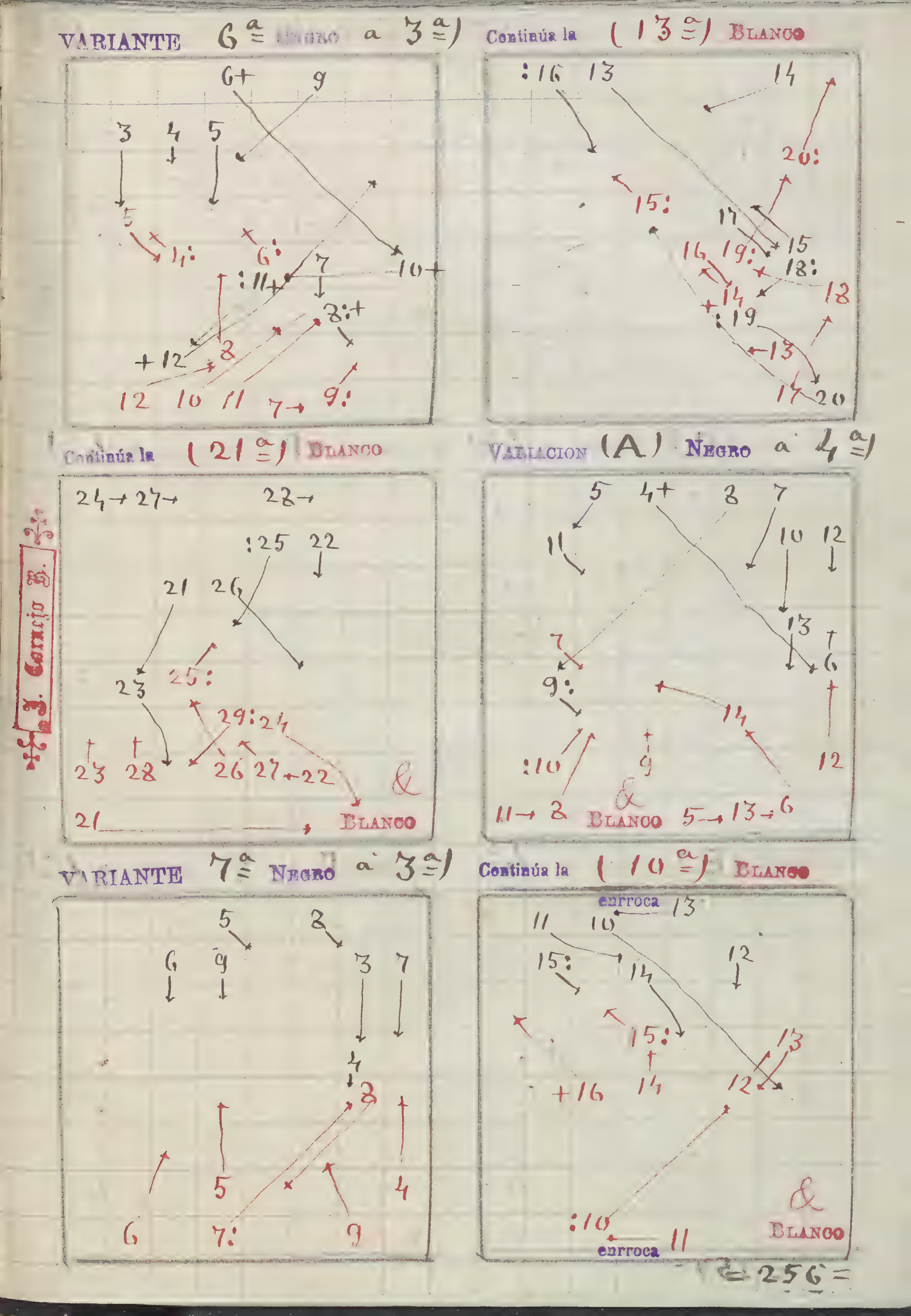


Continúa la (25ª) Blanco
25
31
30
26
27
28
29
32
33:
Blanco
Variacion (B) Negro a 4ª)
3
5
9:
10
6
4
7:
5
10+
+3
Continúa la (11ª) Blanco
15
11
14
16
13
17
12
13+
14:
16
Mate
Blanco
Variación (C) Negro a 4ª)
6:
5
4
7+
6:+
7
3
Blanco
J. Cornejo R.
Variante 4ª Negro a 3ª)
3
4+
5:
6:+
5
6
4
enroca
Continúa la (7ª) Blanco
9
13
10:
12
11
9:
8
10
7
13
12

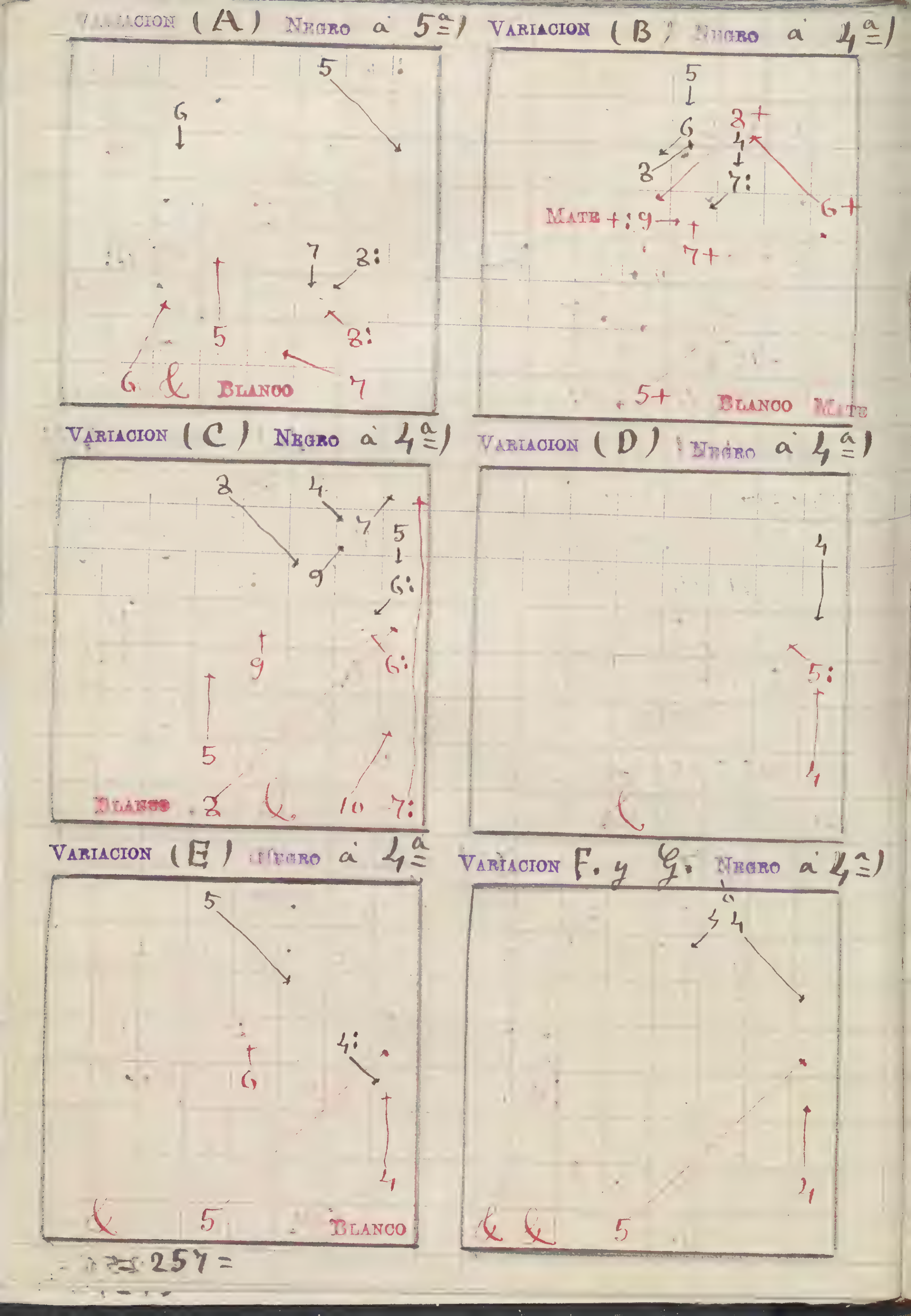
=254=



Continúa la (14ª) Blanco
enroca
& Blanco
Posición despues (23ª Blanco
Variacion (A) Negro à 23ª)
& Blanco
Variacion (B) Negro a 9ª)
enroca
Continúa la (16ª) Blanco
Blanco Mate
(en 3ª)
pide Reina
Variante 5ª Negro à 3ª)
enroca
& Blanco
255



VARIANTE 6ª Negro a 3ª)
Continúa la (13ª) Blanco
Continúa la (21ª) Blanco
& Blanco
Variacion (A) Negro a 4ª)
& Blanco
J. Cornejo B.
VARIANTE 7ª Negro a 3ª)
Continúa la (10ª) Blanco
enrroca
enrroca
& Blanco
=256=

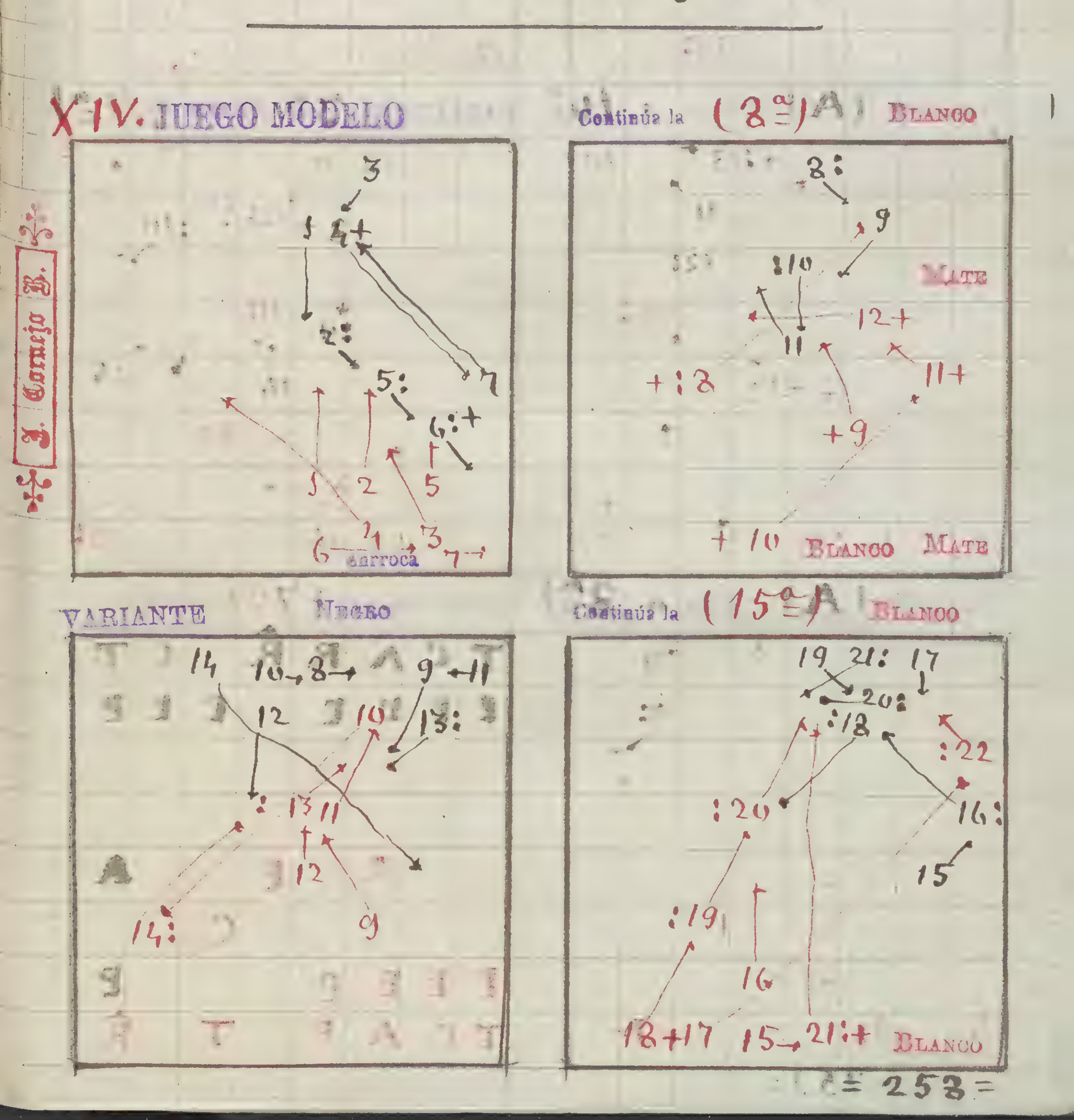


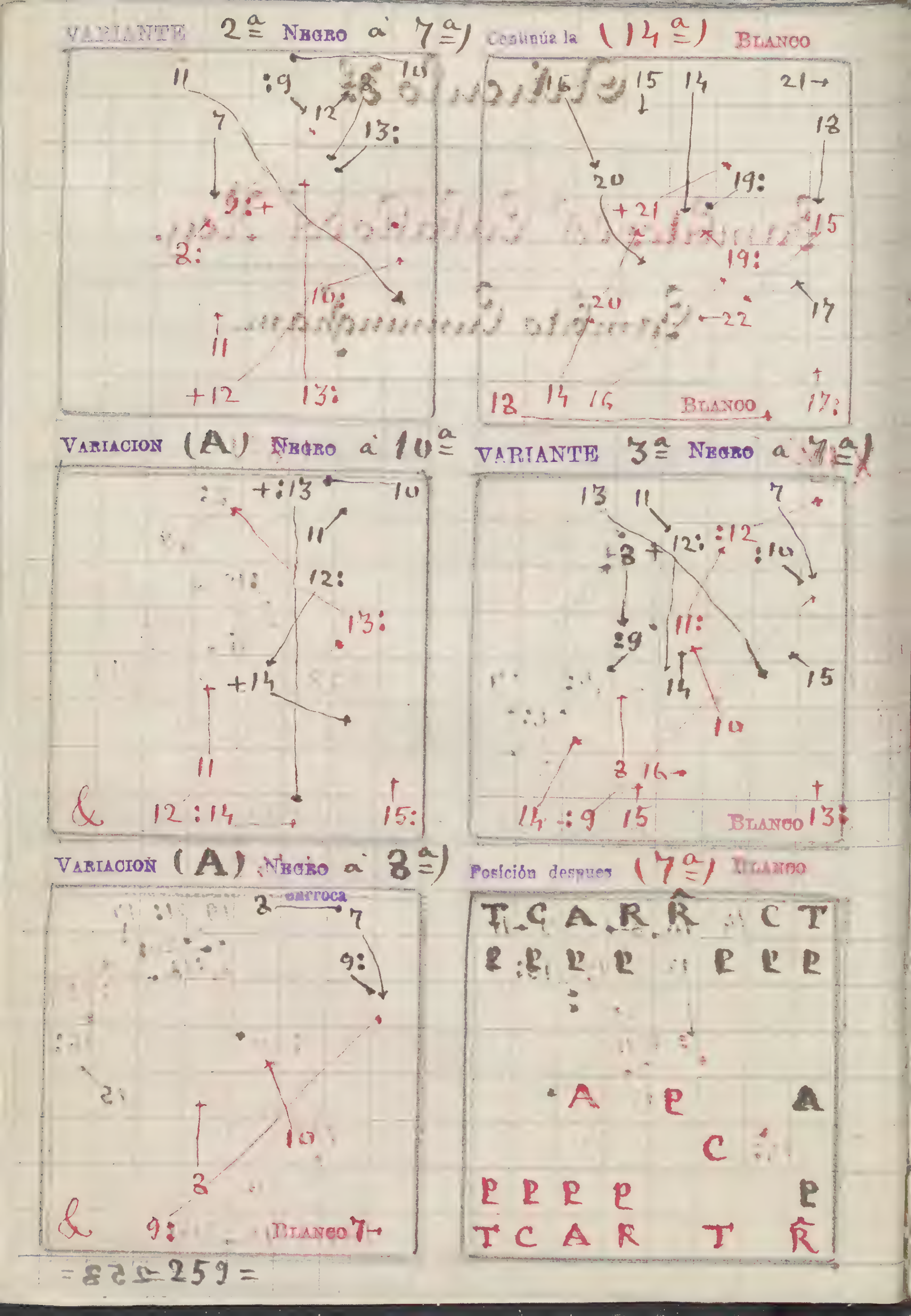
Variacion (A) Negro á 5ª
Blanco
Variacion (B) Negro á 4ª
Mate +: 9
Blanco Mate
Variacion (C) Negro á 4ª
Blanco
Variacion (D) Negro á 4ª
Variacion (E) Negro á 4ª
Blanco
Variacion F. y G. Negro á 4ª
257 =

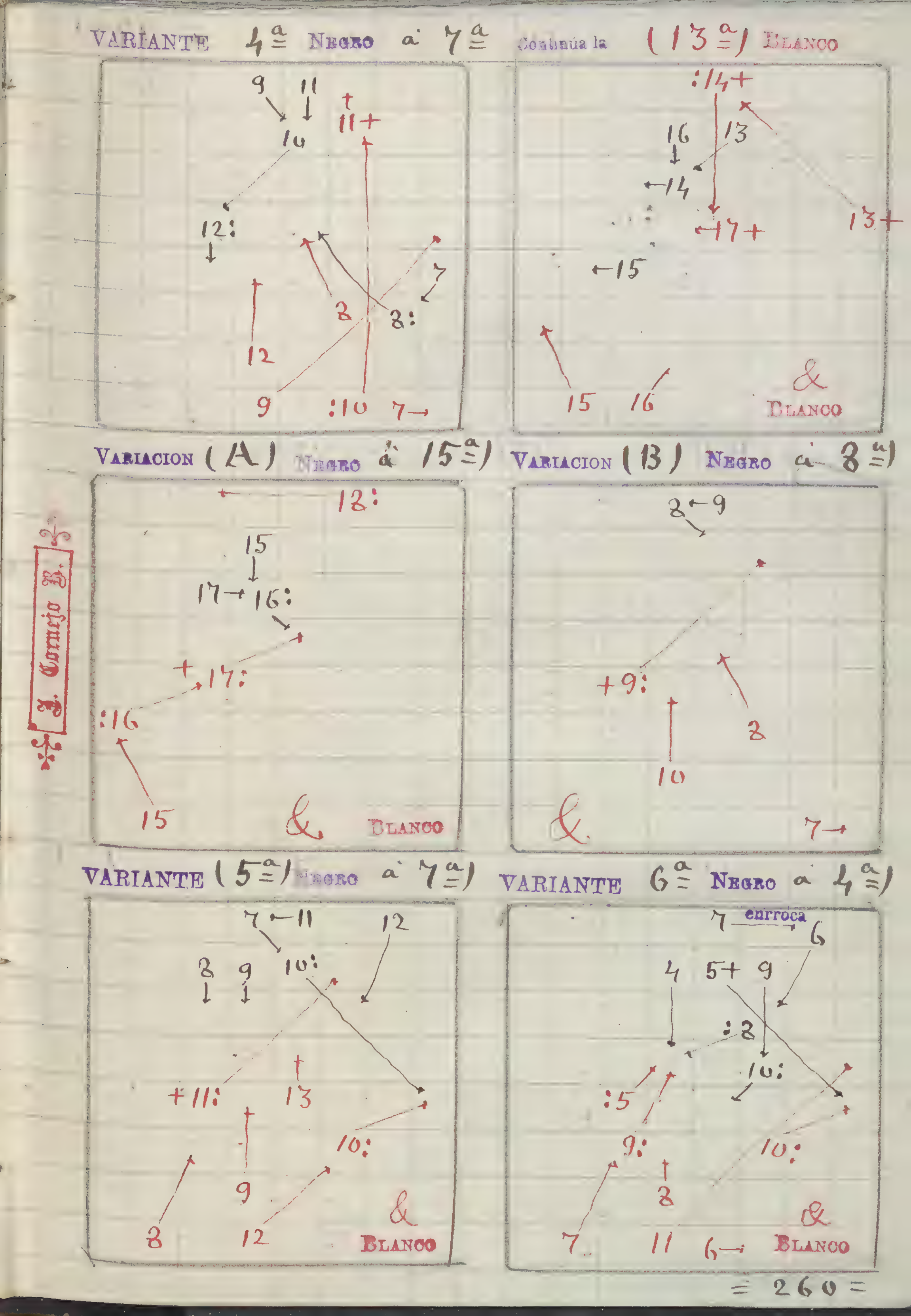
Artículo 3º:

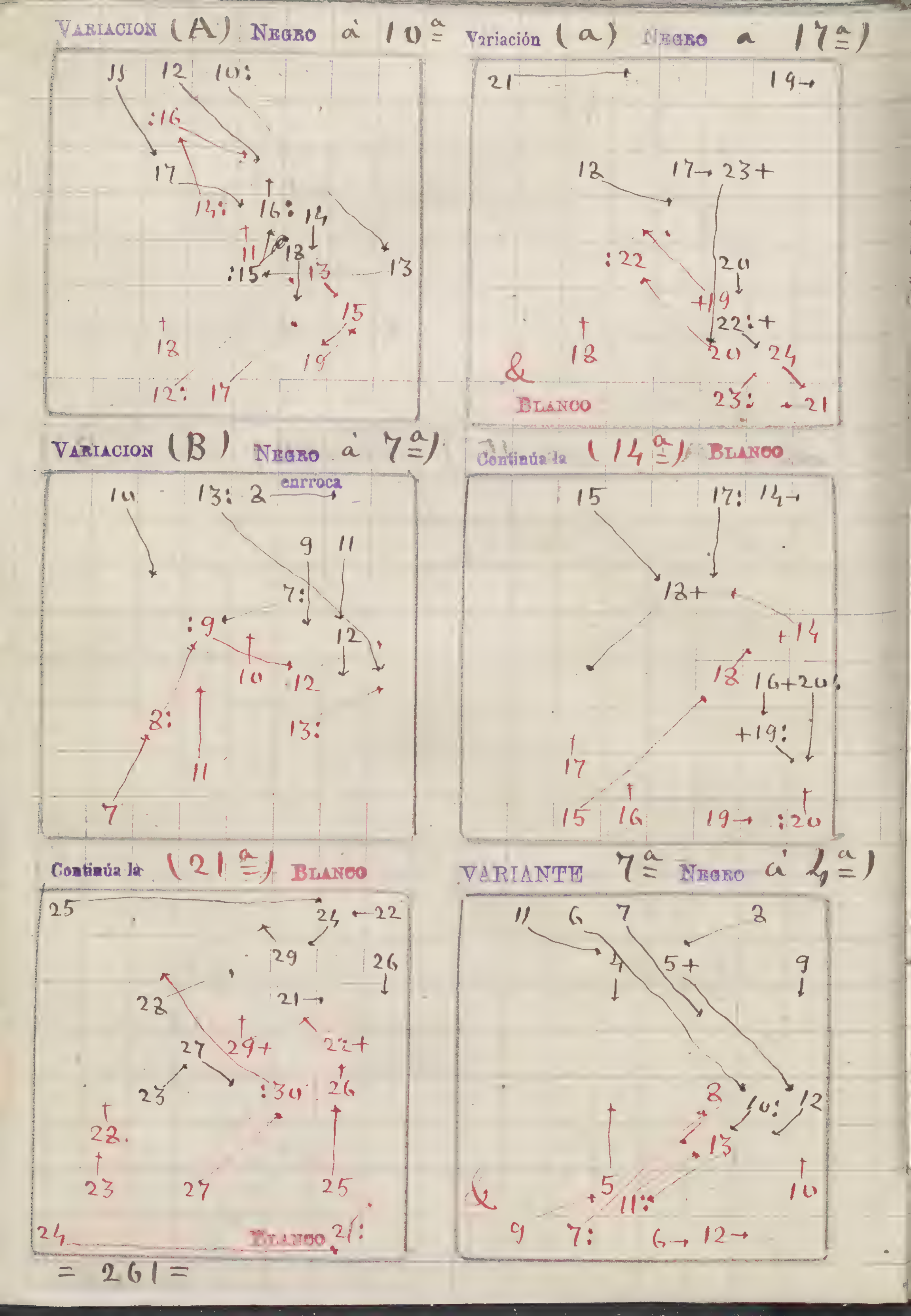
Gambitos del Caballo del Rey.

Gambito Cunningham.

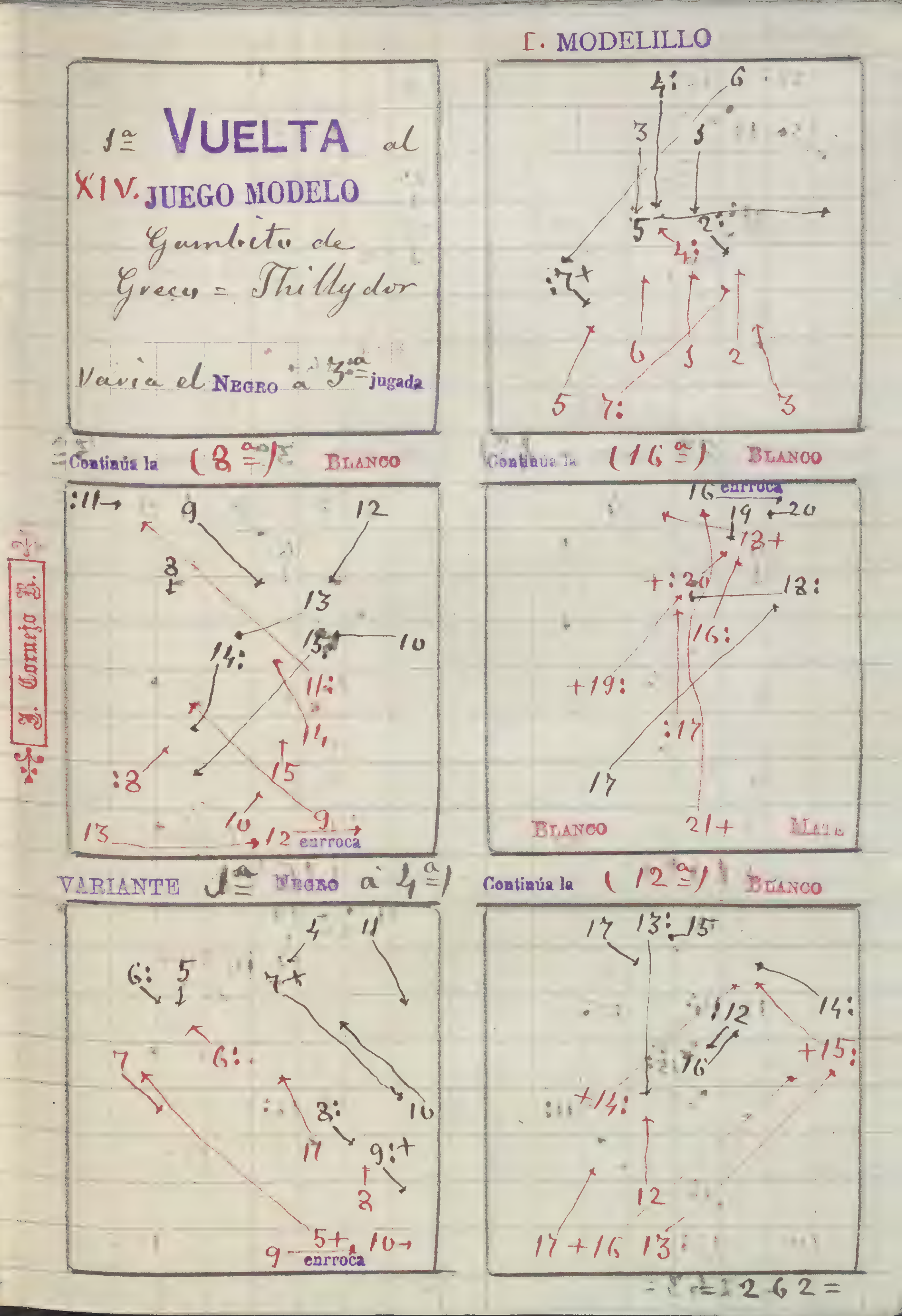


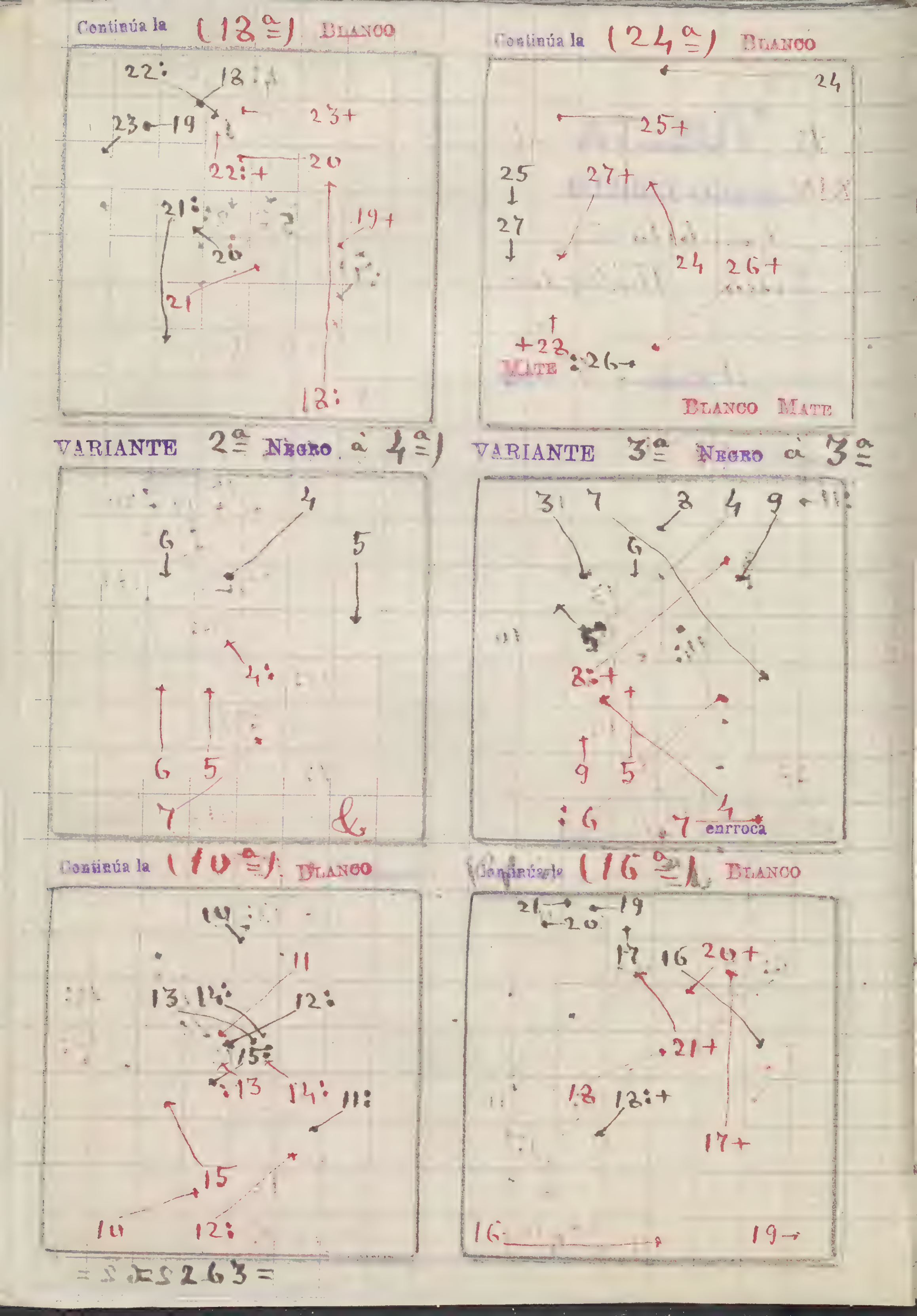

VARIANTE 2ª Negro á 7ª)
Continúa la (14ª) Blanco
Blanco
Variacion (A) Negro á 10ª
VARIANTE 3ª Negro á 7ª)
Blanco
Variacion (A) Negro á 3ª)
arroca
Blanco
Posición despues (7ª) Blanco

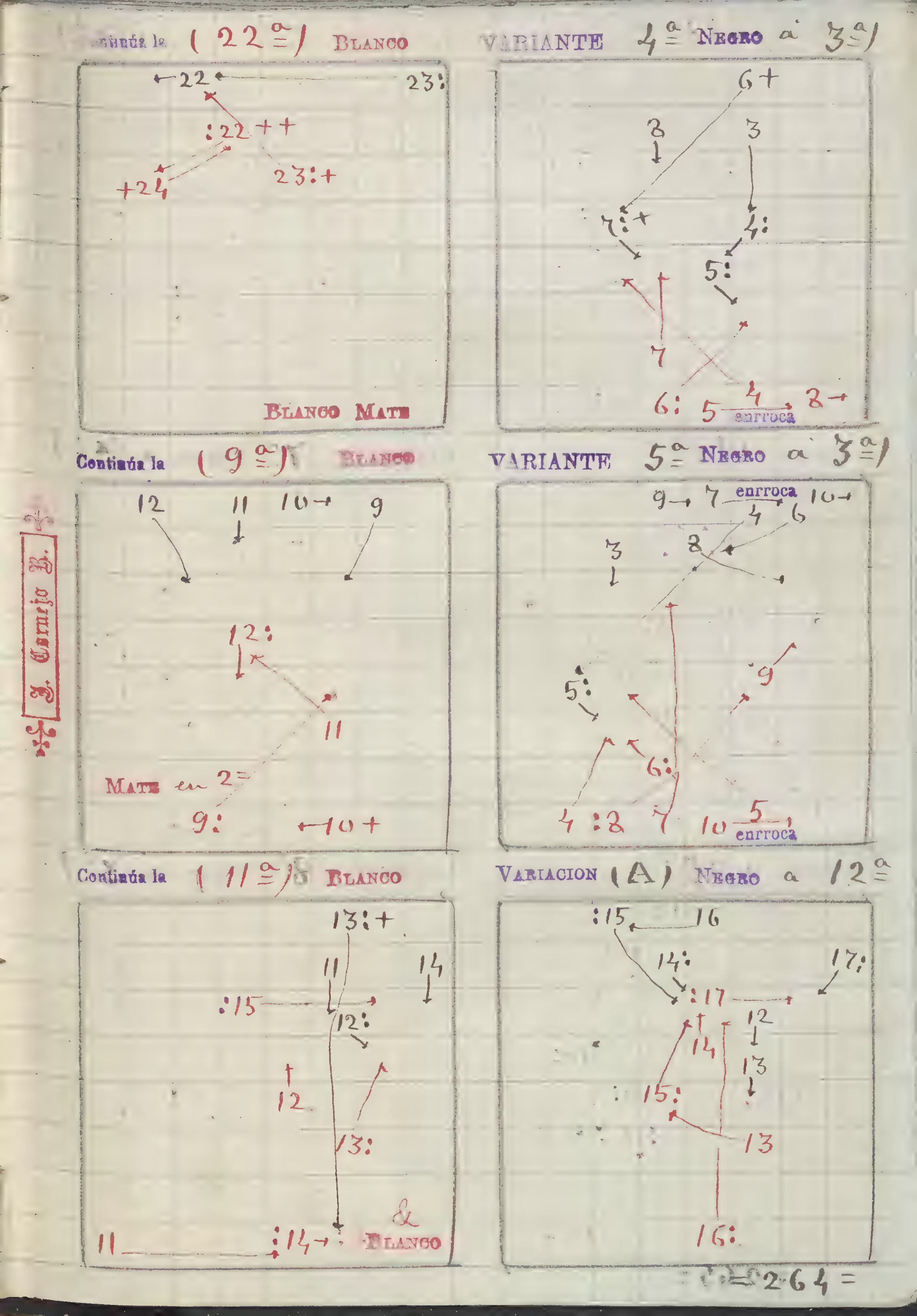

VARIANTE 4ª Negro á 7ª
Continúa la (13ª) Blanco
& Blanco
Variacion (A) Negro á 15ª)
& Blanco
Variacion (B) Negro á 8ª)
&
VARIANTE (5ª) Negro á 7ª)
& Blanco
VARIANTE 6ª Negro á 4ª)
enrroca
& Blanco
= 260 =

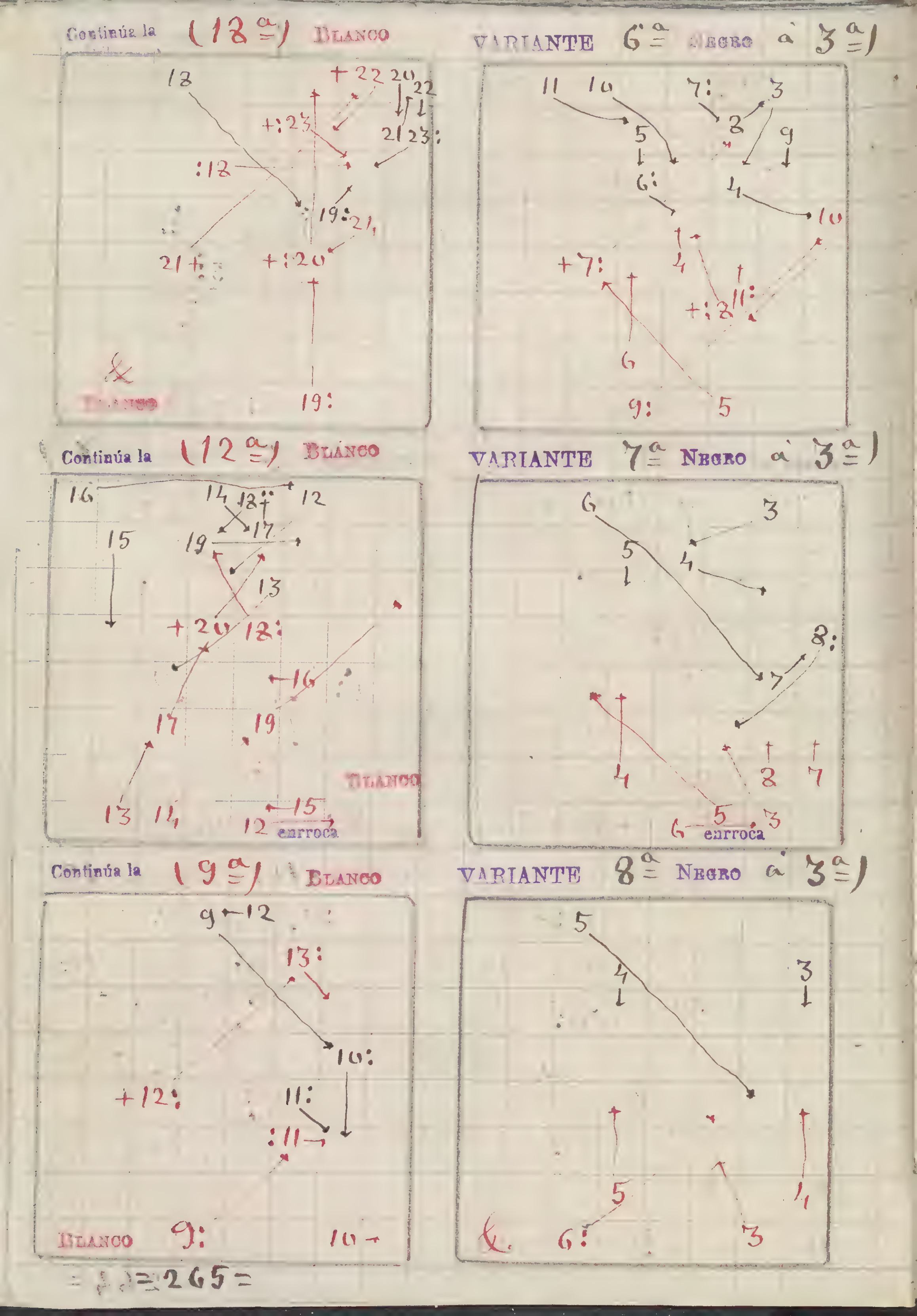


VARIACION (A) NEGRO à 10ª
Variación (a) NEGRO à 17ª)
& BLANCO
VARIACION (B) NEGRO à 7ª)
enrroca
Continúa la (14ª) BLANCO
Continúa la (21ª) BLANCO
BLANCO
VARIANTE 7ª NEGRO à 4ª)
= 261 =

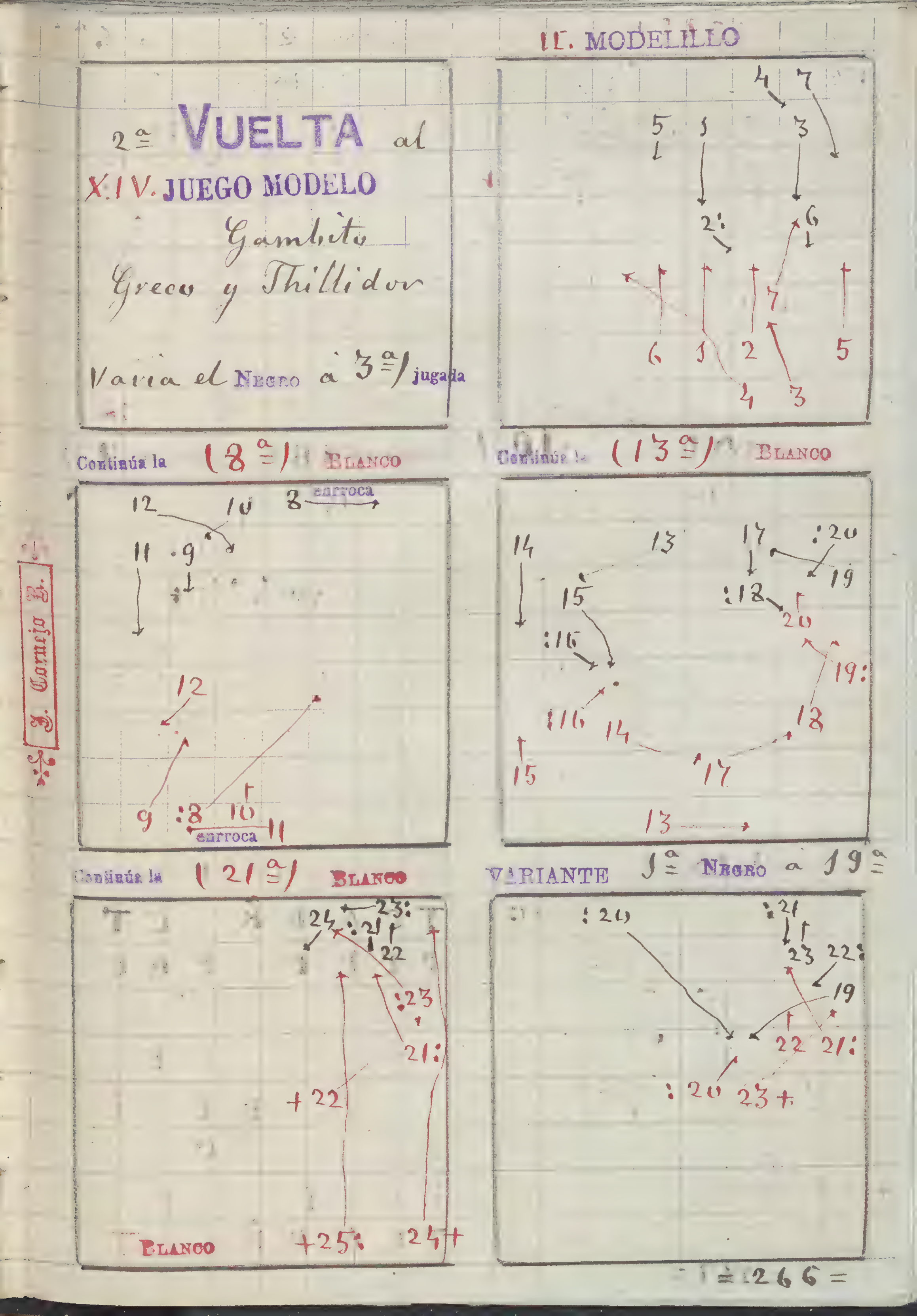

1ª VUELTA al
XIV. JUEGO MODELO
Gambito de Greco = Philidor
Varía el NEGRO à 3ª jugada
I. MODELILLO
Continúa la (8ª) BLANCO
Continúa la (16ª) BLANCO
enrroca
BLANCO
Mate
VARIANTE 1ª NEGRO à 4ª
Continúa la (12ª) BLANCO
enrroca
J. Cornejo B.
= 1262 =

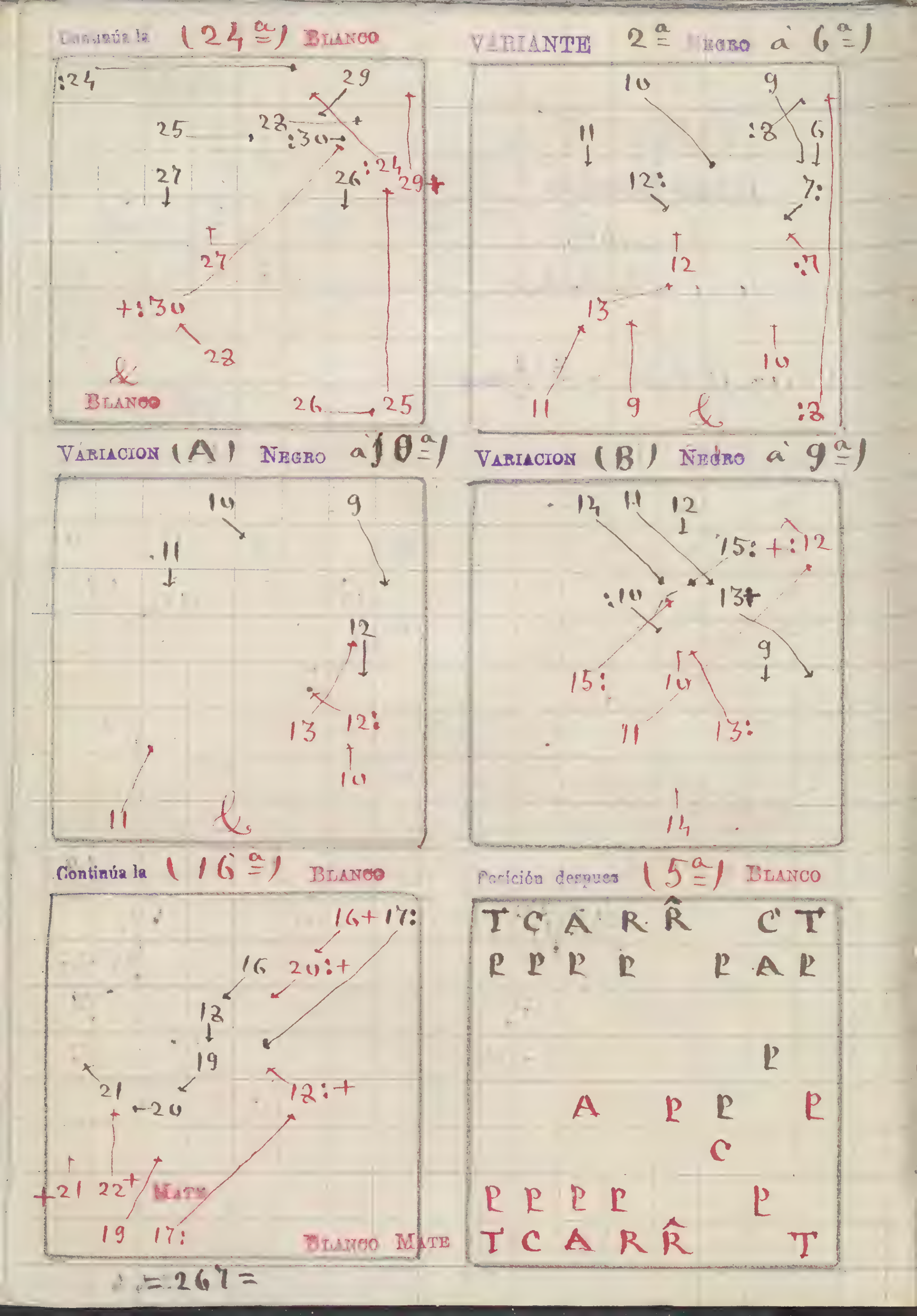

Continúa la (13ª) Blanco
22: 13
23 19 23+
22:+ 20
21: 19+
20
21
13:
Continúa la (24ª) Blanco
24
25+
25 27+
27
24 26+
+22
Mate :26
Blanco Mate
Variante 2ª Negro á 4ª)
4
6 5
4:
6 5
7
Variante 3ª Negro á 3ª
3 7 8 4 9
6
5
8:+
9 5
:6 7 4
enrroca
Continúa la (10ª) Blanco
14:
11
13 14:
12:
15:
:13 14: 11:
15
10 12:
Continúa la (16ª) Blanco
21 19
20
17 16 20+
21+
18 13:+
17+
16 19
263


Continúa la (22ª) Blanco
Variante 4ª Negro á 3ª)
Blanco Mate
enrroca
Continúa la (9ª) Blanco
Variante 5ª Negro á 3ª)
enrroca
Mate en 2ª
enrroca
Continúa la (11ª) Blanco
Variacion (A) Negro a 12ª
& Blanco
J. Cornejo B.
= 264 =

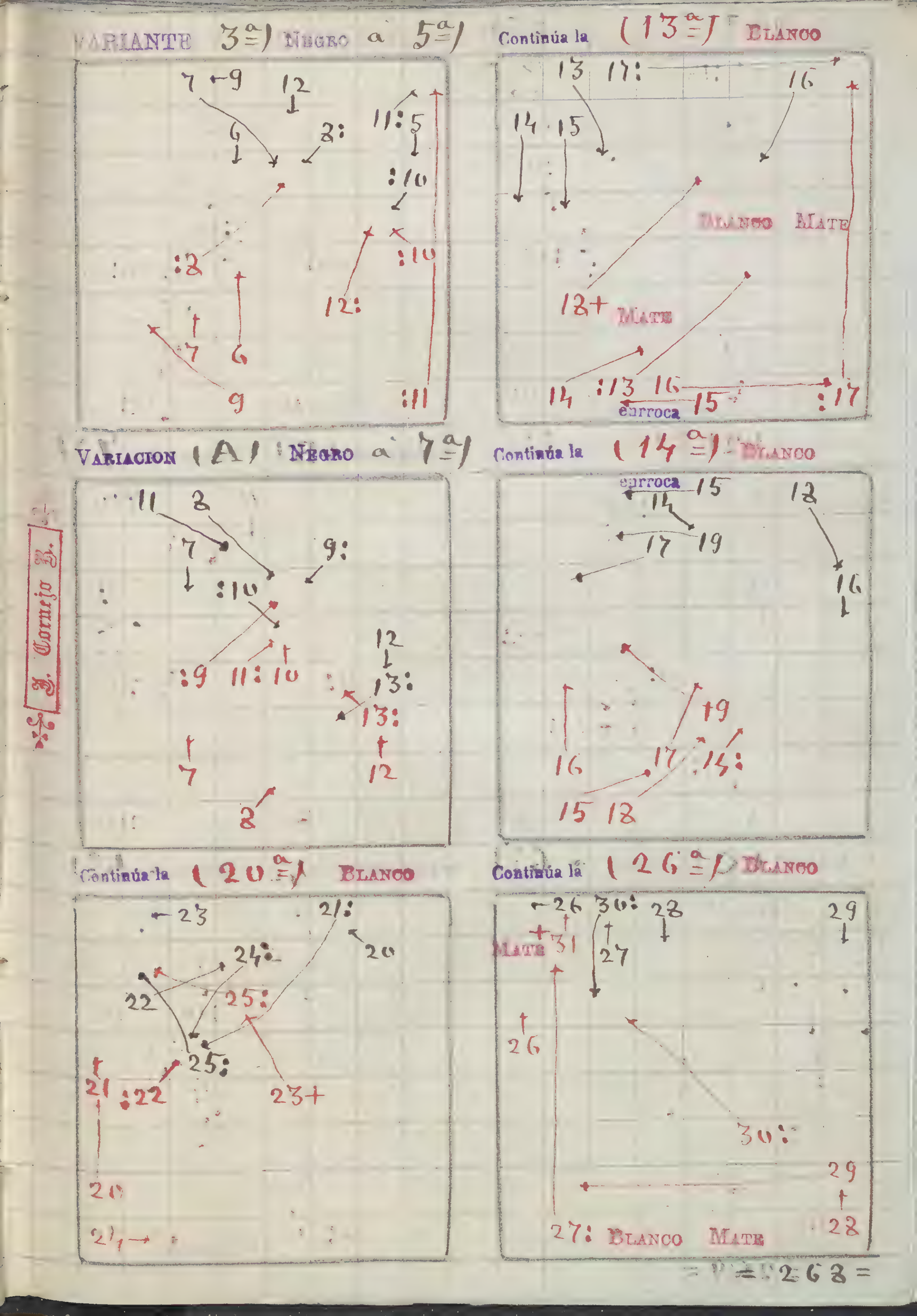


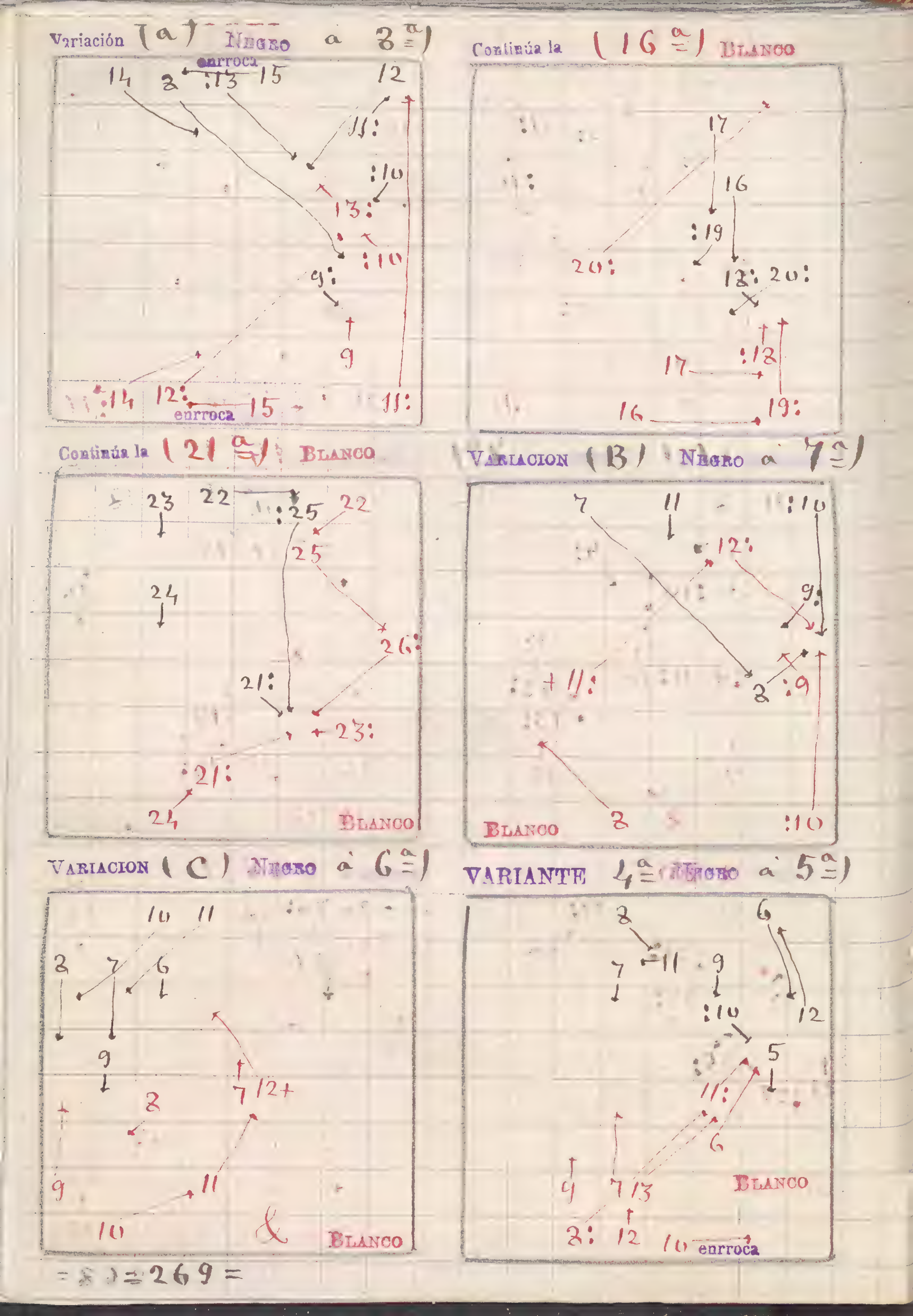
Continúa la (12ª) Blanco
VARIANTE 6ª Negro á 3ª)
Continúa la (12ª) Blanco
VARIANTE 7ª Negro á 3ª)
Blanco
enrroca
enrroca
Continúa la (9ª) Blanco
VARIANTE 8ª Negro á 3ª)
Blanco
=265=

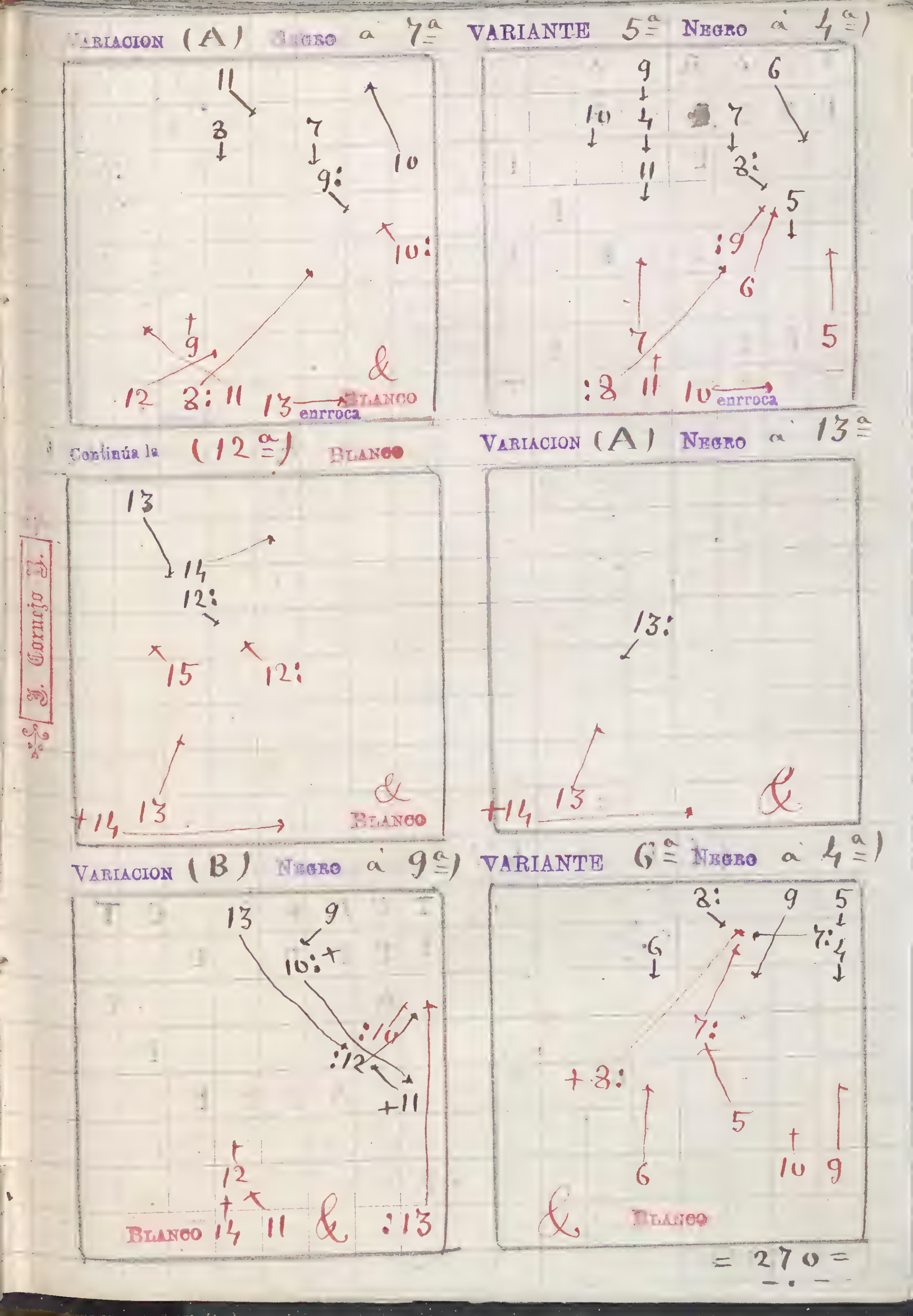

II. MODELILLO
2ª VUELTA al
XIV. JUEGO MODELO
Gambito
Greco y Thillidor
Varia el NEGRO á 3ª/ jugada
Continúa la (8ª) BLANCO
enroca
enroca
Continúa la (13ª) BLANCO
Continúa la (21ª) BLANCO
BLANCO
VARIANTE 1ª NEGRO á 19ª
J. Cornejo B.
= 266 =

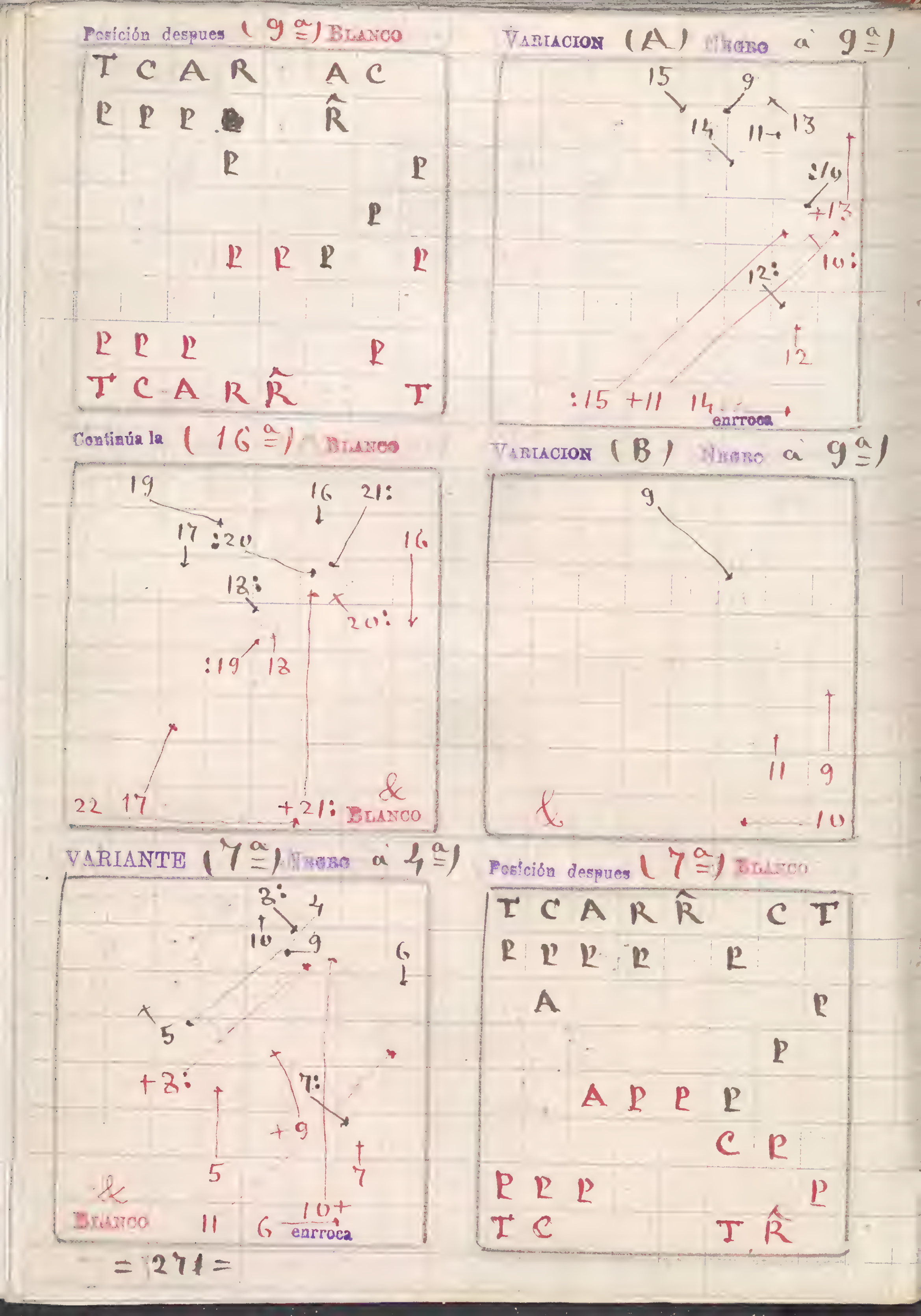


Continúa la (24ª) Blanco
Variante 2ª Negro à (6ª)
Blanco
Variación (A) Negro à (10ª)
Variación (B) Negro à (9ª)
Continúa la (16ª) Blanco
Posición despues (5ª) Blanco
Mate
Blanco Mate

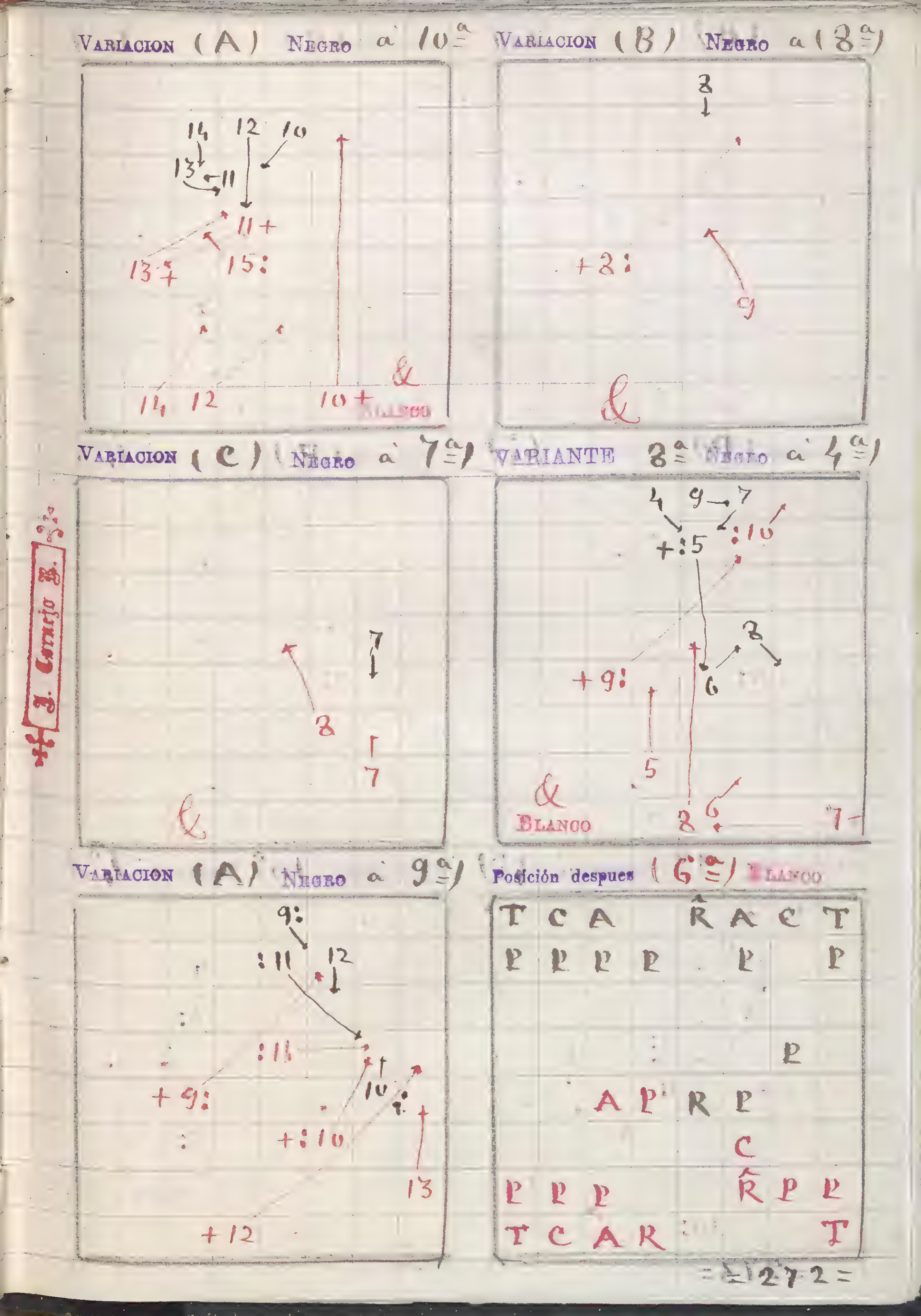

VARIANTE (3ª) NEGRO á 5ª)
Continúa la (13ª) BLANCO
BLANCO MATE
MATE
enrroca
VARIACION (A) NEGRO á 7ª)
Continúa la (14ª) BLANCO
enrroca
J. Cornejo B.
Continúa la (20ª) BLANCO
Continúa la (26ª) BLANCO
MATE
BLANCO MATE
= 263 =

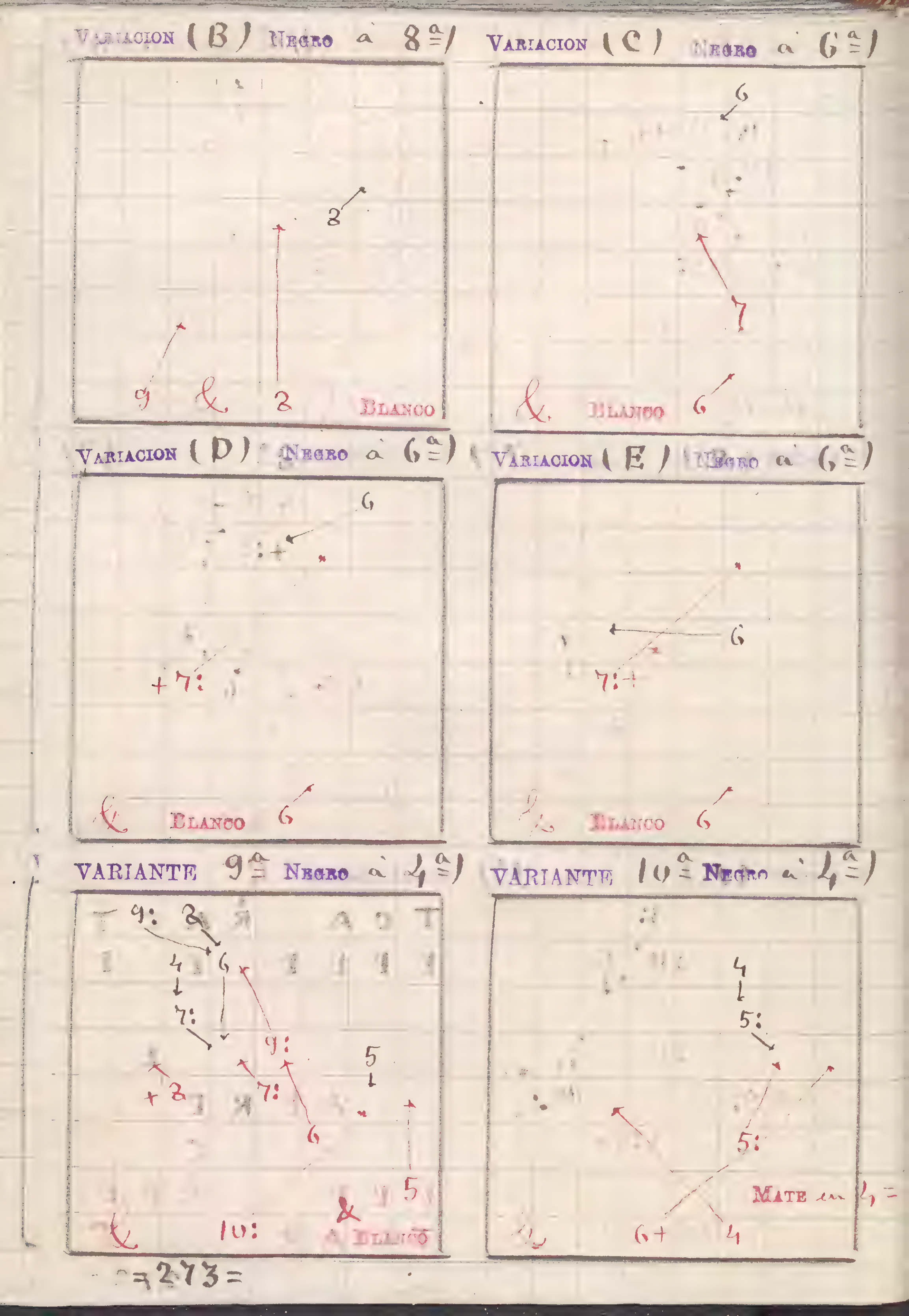

Variación (a) Negro á 3ª)
enrroca
Continúa la (16ª) Blanco
Continúa la (21ª) Blanco
Blanco
Variacion (B) Negro á 7ª)
Blanco
Variacion (C) Negro á 6ª)
Blanco
Variante 4ª (Negro á 5ª)
Blanco
enrroca
= 269 =


VARIACION (A) NEGRO a 7ª
11
3
7
10
9:
10:
9
12
8: 11
13 enrroca
&
BLANCO
VARIANTE 5ª NEGRO á 4ª)
9
6
10
4
7
11
8:
5
:9
6
5
7
:8
11
10 enrroca
Continúa la (12ª) BLANCO
13
14
12:
15
12:
+14
13
&
BLANCO
VARIACION (A) NEGRO á 13ª
13:
+14
13
&
VARIACION (B) NEGRO á 9ª)
13
9
10:
:16
:12
+11
12
BLANCO
14
11
&
:13
VARIANTE 6ª NEGRO á 4ª)
8:
9
5
6
7:
4
7:
+8:
5
6
10
9
&
BLANCO
J. Cornejo T.



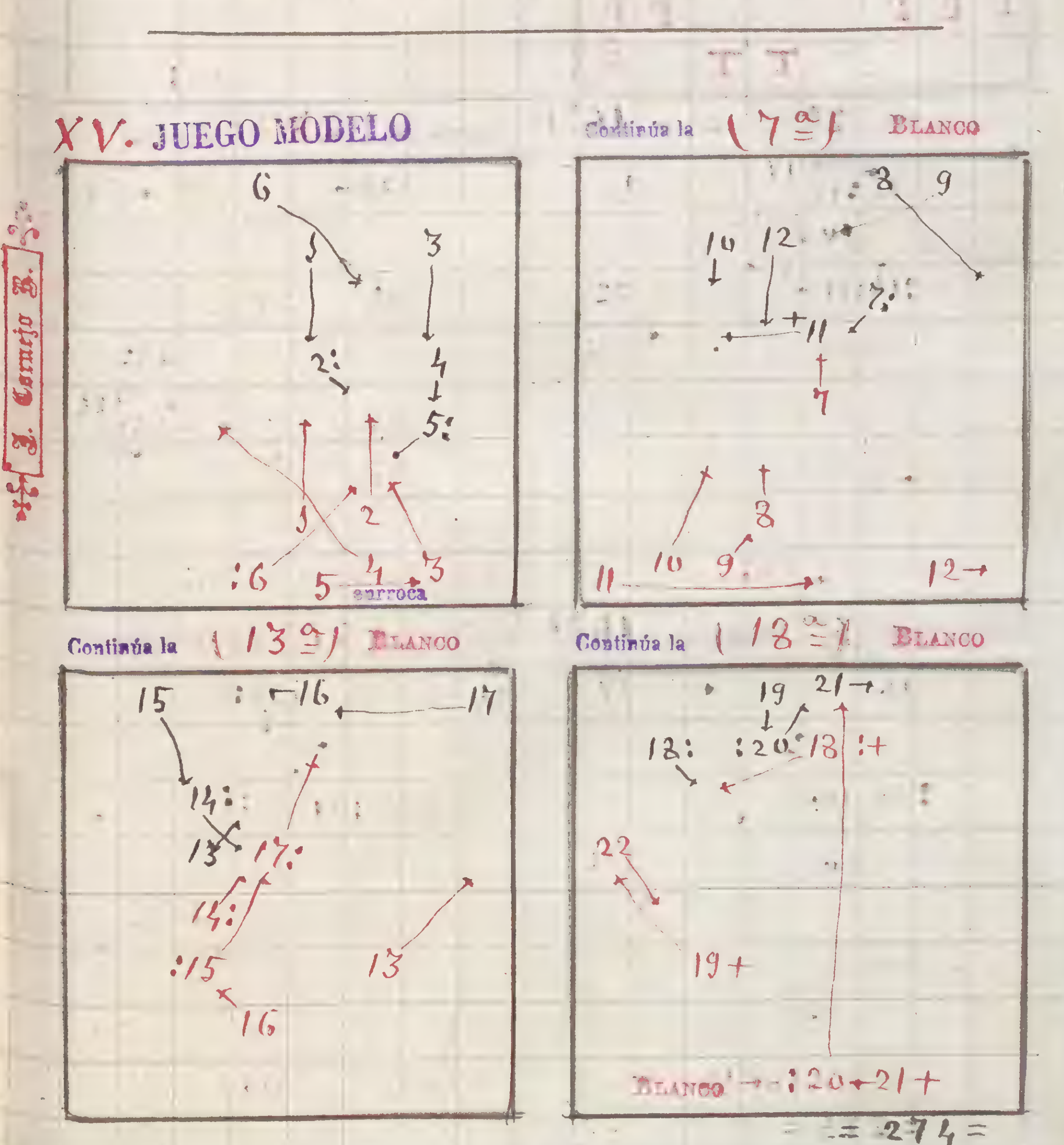
Posición despues (9ª) Blanco
Variacion (A) Negro á 9ª)
enrroca
Continúa la (16ª) Blanco
Variacion (B) Negro á 9ª)
& Blanco
Variante (7ª) Negro á 4ª)
Posición despues (7ª) Blanco
Blanco
enrroca

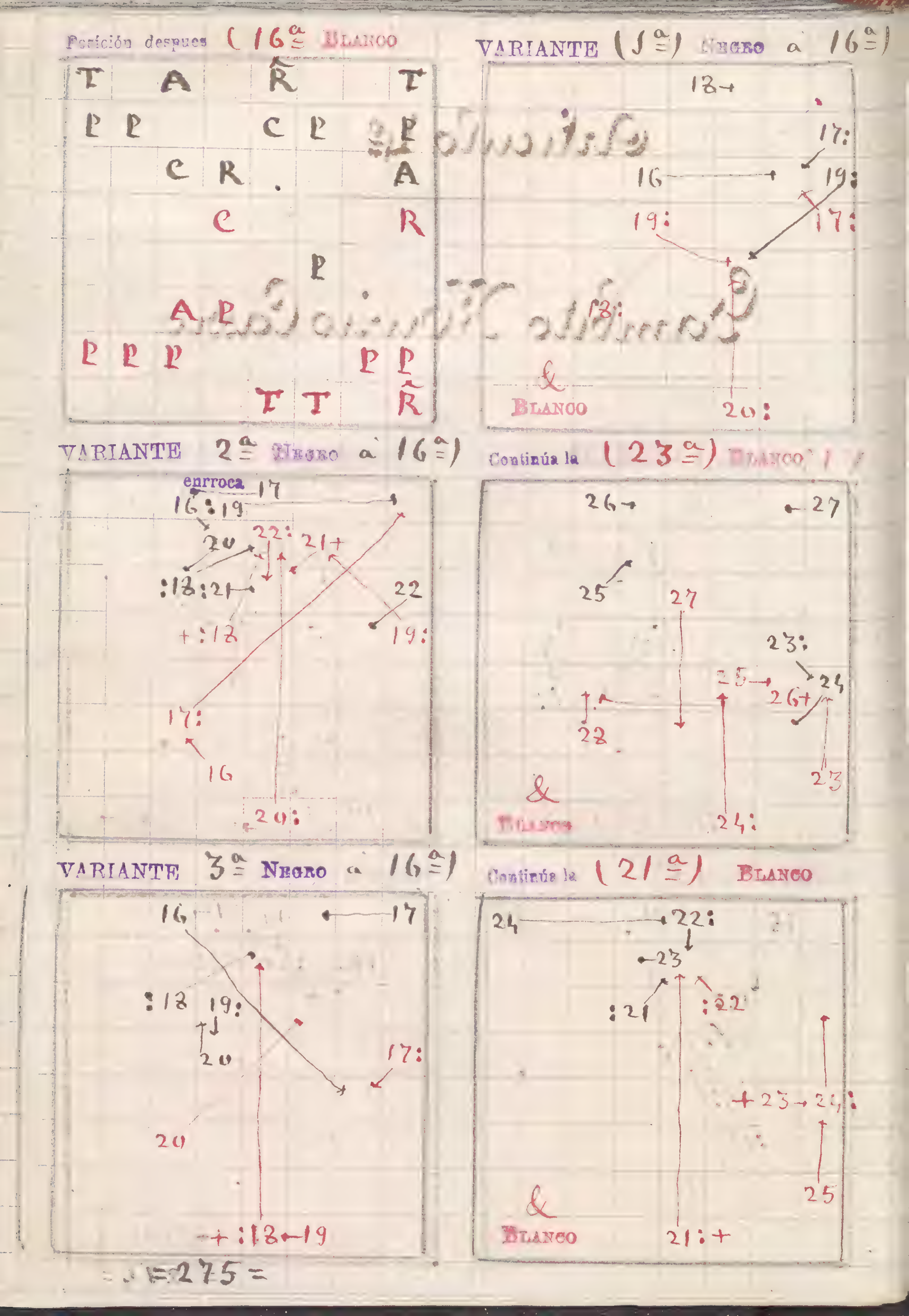

VARIACION (A) NEGRO á 10ª
BLANCO
VARIACION (B) NEGRO á (8ª)
VARIACION (C) NEGRO á 7ª)
VARIANTE 8ª NEGRO á 4ª)
BLANCO
VARIACION (A) NEGRO á 9ª)
Posición despues (6ª) BLANCO
J. Cornejo B.
= 272 =


VARIACION (B) NEGRO à 8ª)
BLANCO
VARIACION (C) NEGRO à 6ª)
BLANCO
VARIACION (D) NEGRO à 6ª)
BLANCO
VARIACION (E) NEGRO à 6ª)
BLANCO
VARIANTE 9ª NEGRO à 4ª)
BLANCO
VARIANTE 10ª NEGRO à 4ª)
MATE en 4ª
= 273 =

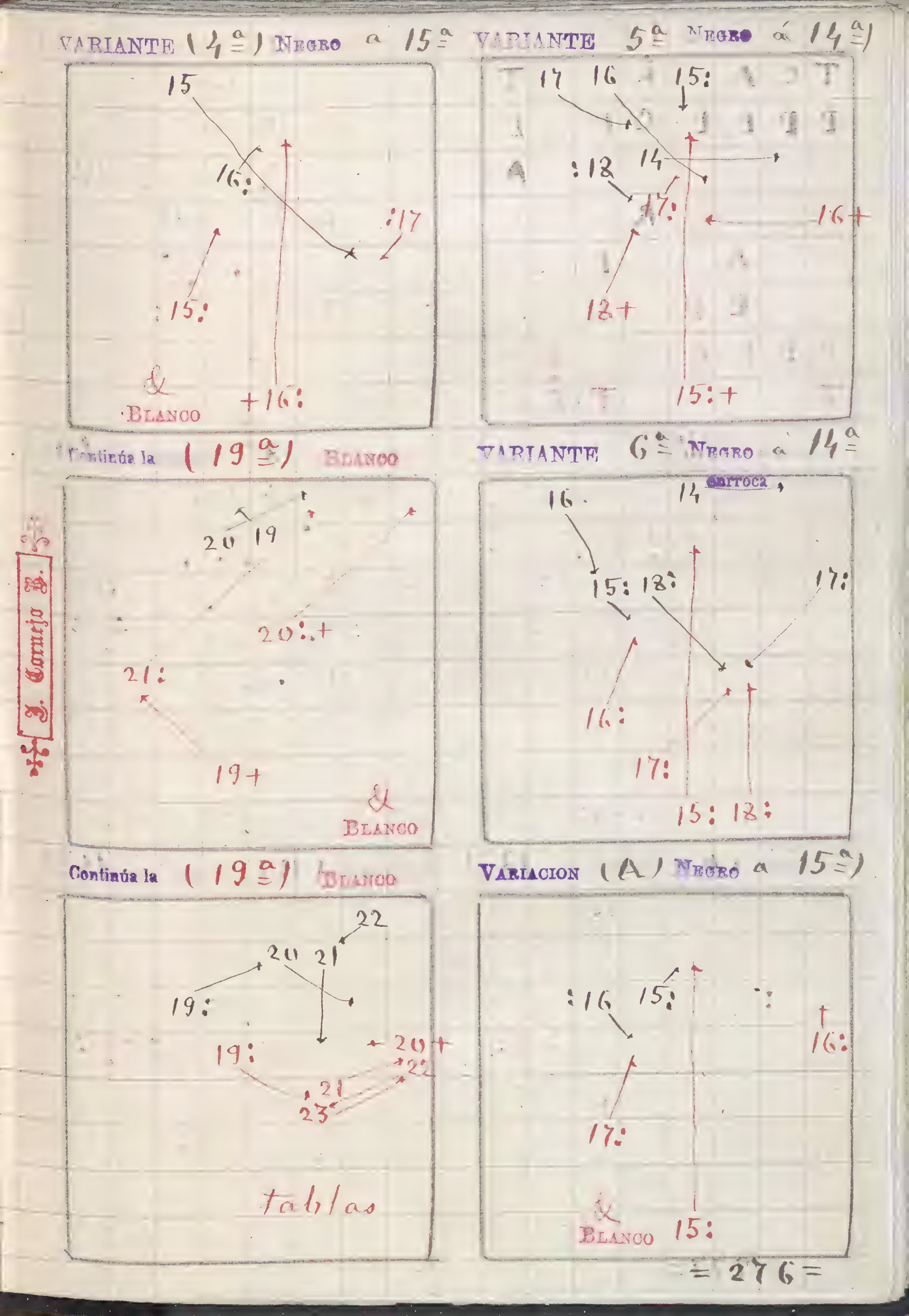
Artículo 4º

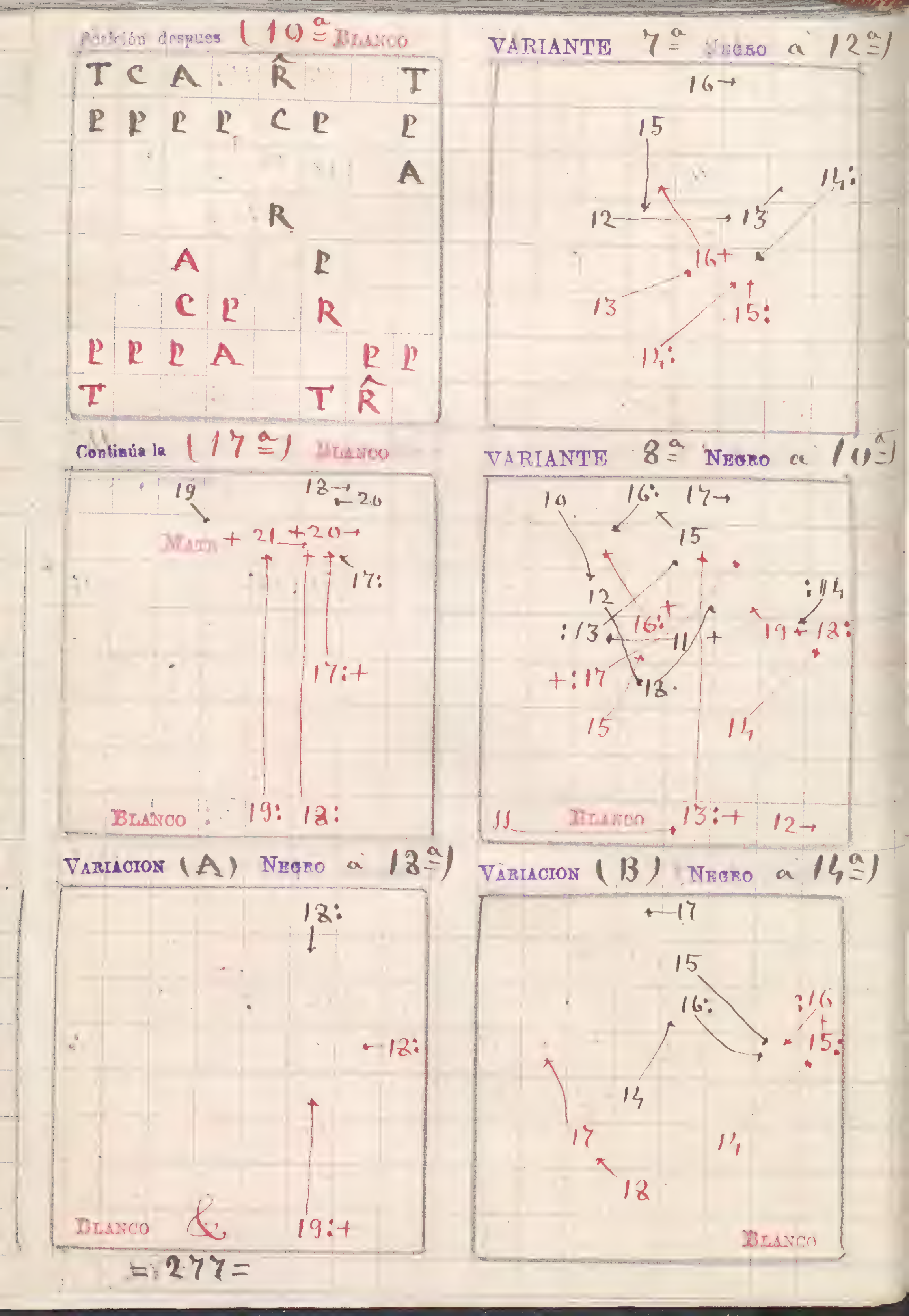
Gambito Muzio Cassio.

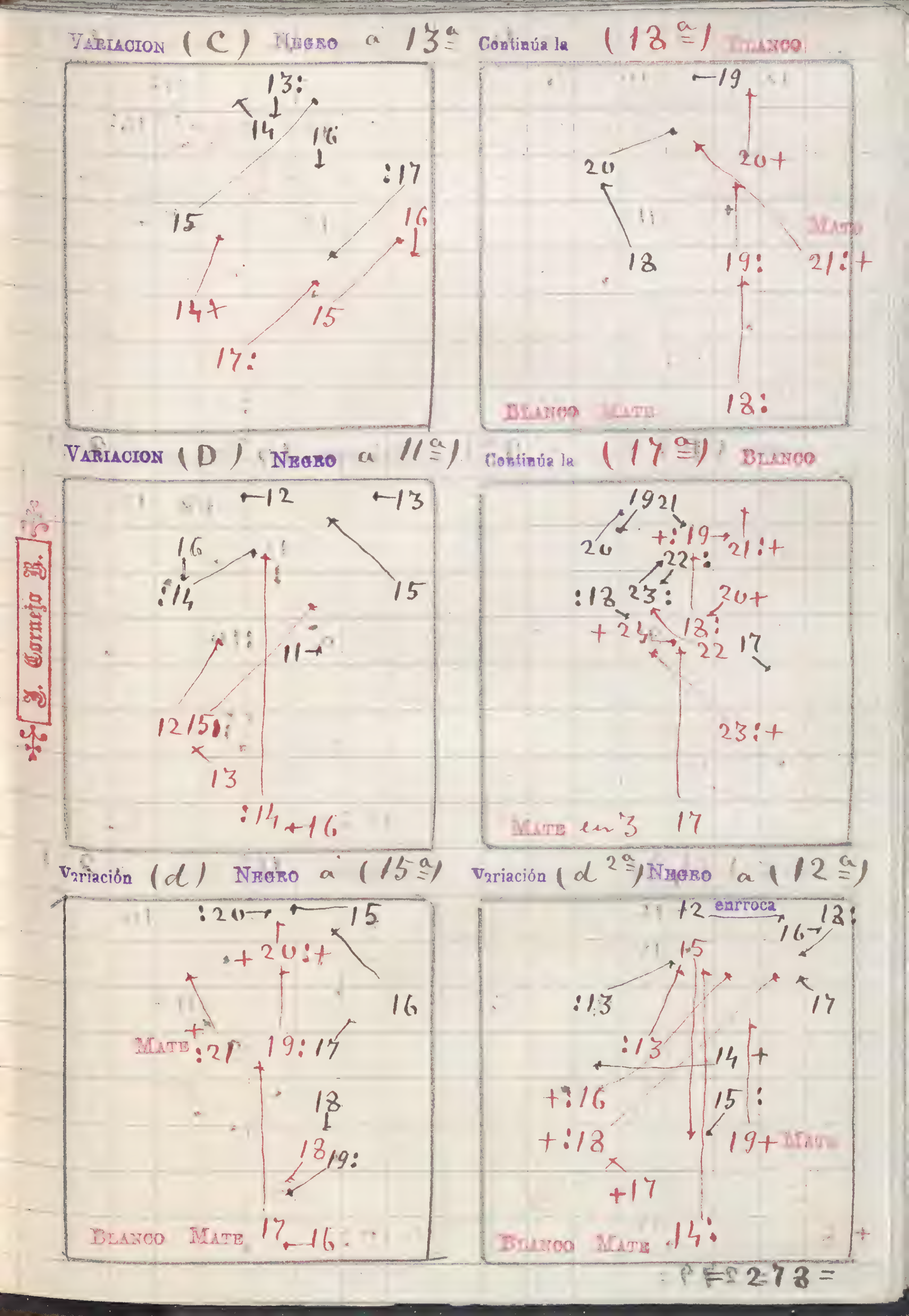




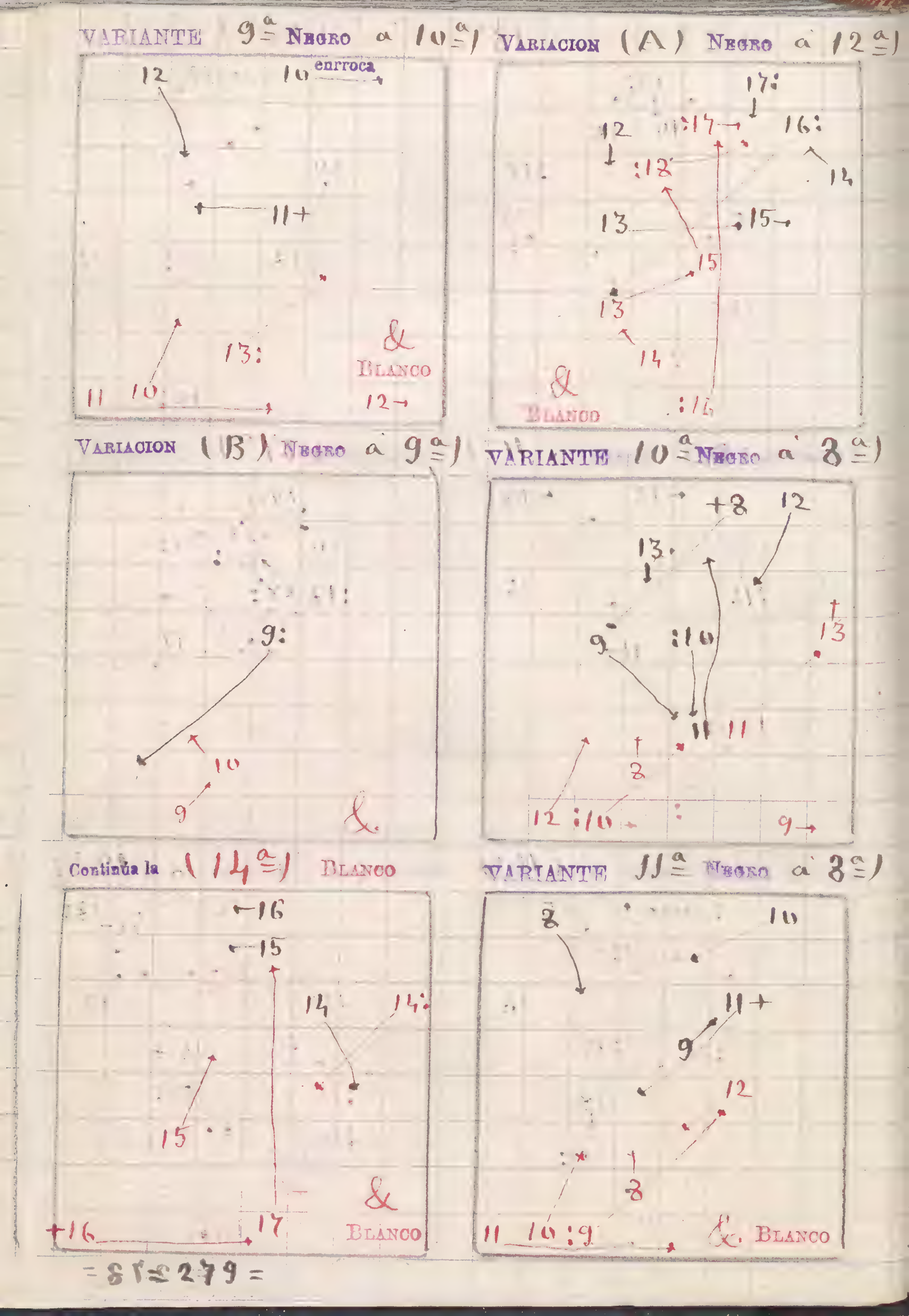
Posición despues (16ª Blanco
VARIANTE (1ª) Negro á 16ª)
Blanco
VARIANTE 2ª Negro á 16ª)
enrroca
Continúa la (23ª) Blanco
Blanco
VARIANTE 3ª Negro á 16ª)
Continúa la (21ª) Blanco
Blanco
=275=


VARIANTE (4ª) Negro a 15ª
VARIANTE 5ª Negro á 14ª)
&
Blanco
Continúa la (19ª) Blanco
VARIANTE 6ª Negro á 14ª
&
Blanco
Continúa la (19ª) Blanco
Variacion (A) Negro a 15ª)
tablas
&
Blanco
J. Cornejo B.
= 276 =

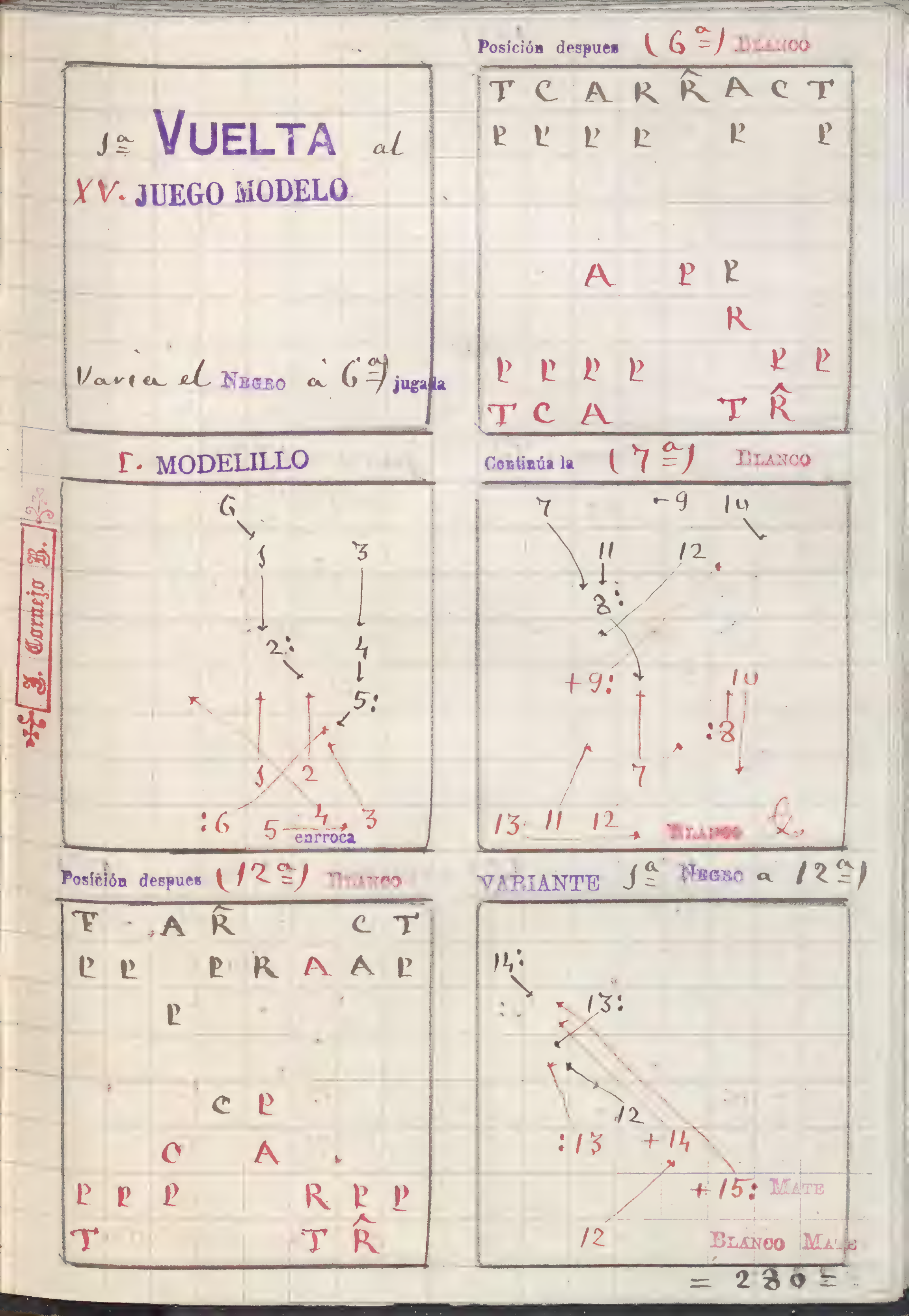

Posición despues (19ª) Blanco
T C A R̂ T
P P P P C P P
A
R
A P
C P R
P P P A P P
T T R̂
Continúa la (17ª) Blanco
19
18→ ←20
Mate + 21 + 20→
17:
17:+
Blanco
19: 18:
Variante 7ª Negro á (12ª)
16→
15
14:
12 13
16+
13
15:
14:
Variante 8ª Negro á (10ª)
10
16: 17→
15
12
:14
:13
16:+
11 +
19 18:
+:17
18.
15
14
11
Blanco
13:+
12→
Variacion (A) Negro á (18ª)
18:
←18:
Blanco
19:+
Variacion (B) Negro á (14ª)
←17
15
16:
:16
15:
14
17
14
18
Blanco
= 277 =

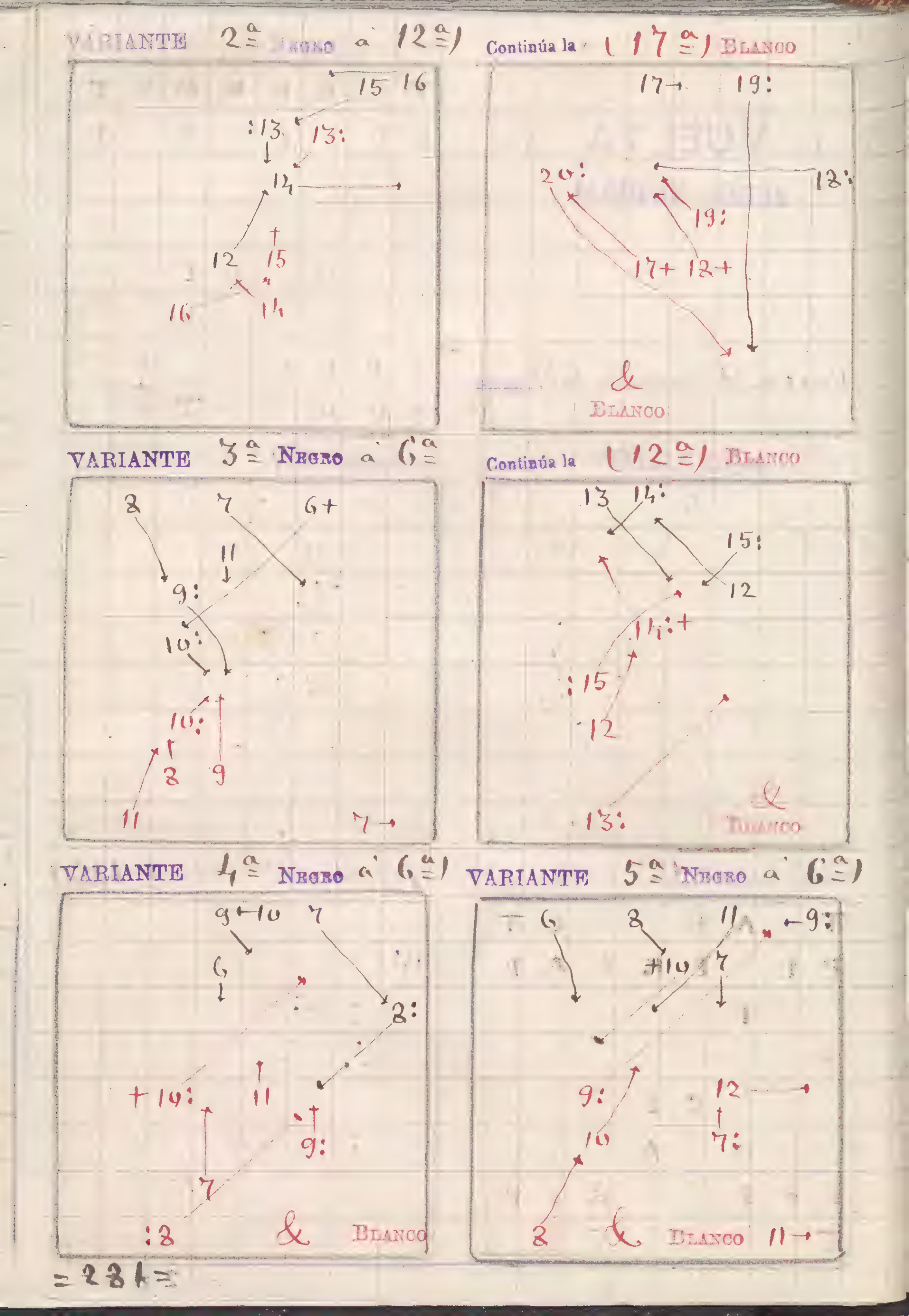


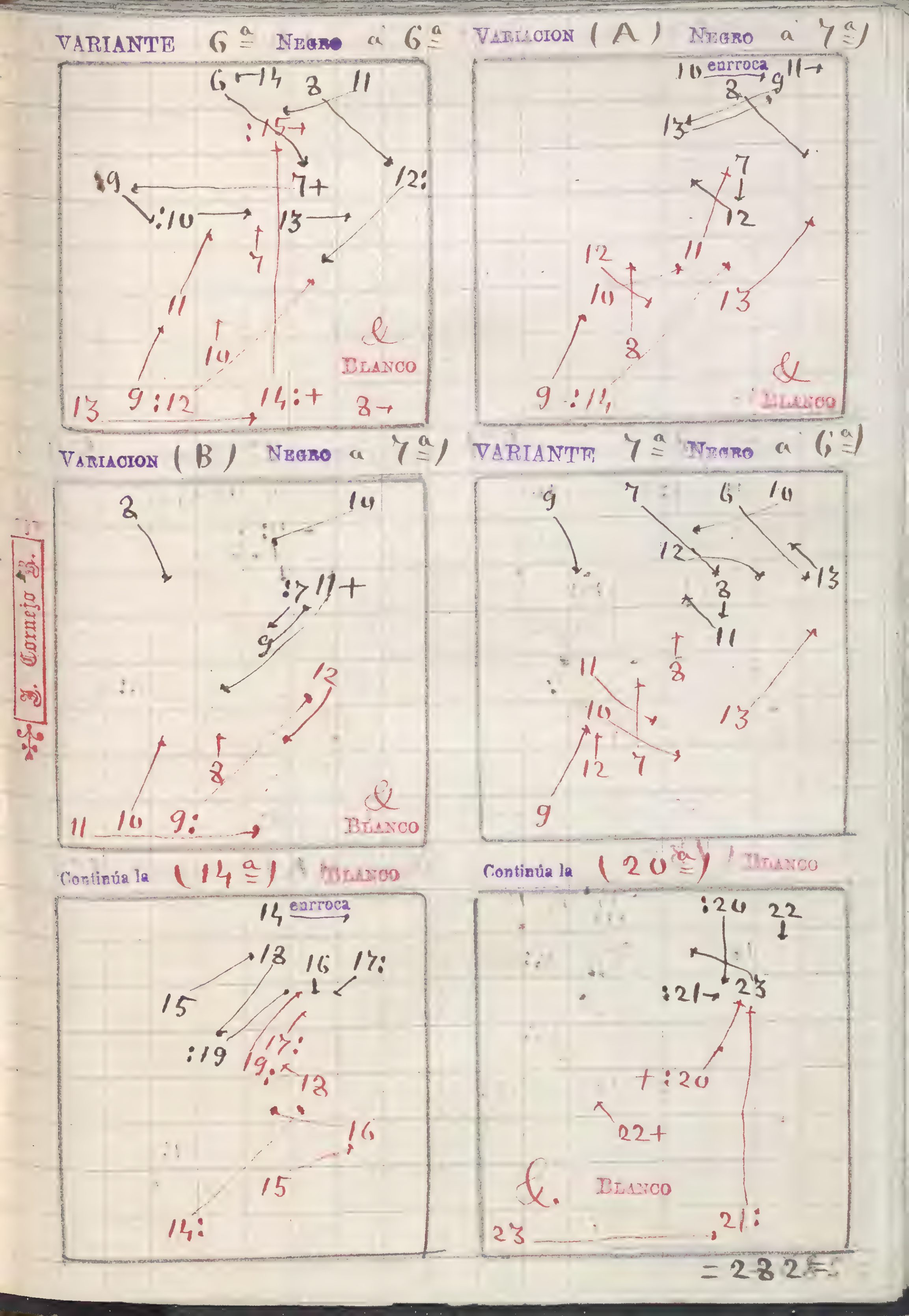
Variacion (C) Negro a 13ª
Continúa la (13ª) Blanco
Mate
Blanco Mate
Variacion (D) Negro a 11ª
Continúa la (17ª) Blanco
Mate en 3
Variación (d) Negro a (15ª)
Variación (d 2ª) Negro a (12ª)
enrroca
Mate
Blanco Mate
Mate
Blanco Mate
J. Cornejo B.
273



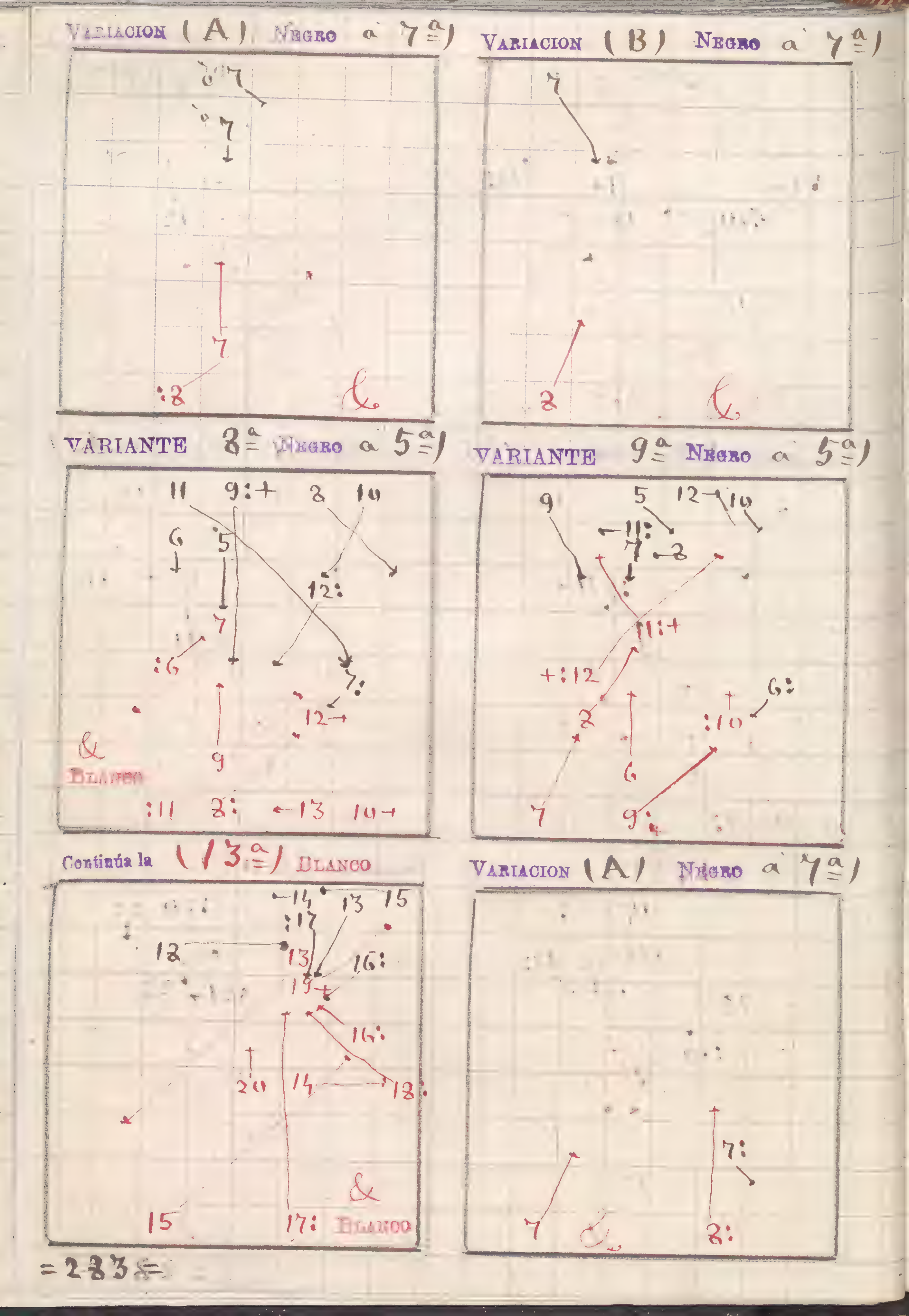
VARIANTE 9ª Negro á 10ª)
10 enrroca
12
11+
13:
11 10
&
Blanco
12→
Variacion (A) Negro á 12ª)
17:
12
17→
16:
:12
14
13
:15→
15
13
14
&
Blanco
:16
Variacion (B) Negro á 9ª)
9:
10
9
&
VARIANTE 10ª Negro á 8ª)
+8
12
13
:10
9
13
11 11
8
12 :10
9→
Continúa la (14ª) Blanco
←16
←15
14
14:
15
&
+16
17
Blanco
VARIANTE 11ª Negro á 8ª)
8
10
11+
9
12
8
11 10 :9
&. Blanco
=8882279=


1ª VUELTA al
XV. JUEGO MODELO
Varia el Negro á 6ª jugada
Posición despues (6ª) Blanco
T C A R R̂ A C T
P P P P P P
A P P
R
P P P P P P
T C A T R̂
I. MODELILLO
enrroca
Continúa la (7ª) Blanco
Blanco
Posición despues (12ª) Blanco
T A R̂ C T
P P P R A A P
P
C P
C A
P P P R P P
T T R̂
VARIANTE 1ª Negro a 12ª
+15: Mate
Blanco Mate
J. Cornejo B.
= 230 =


VARIANTE 2ª Negro á 12ª)
Continúa la (17ª) Blanco
& Blanco
VARIANTE 3ª Negro á 6ª
Continúa la (12ª) Blanco
& Blanco
VARIANTE 4ª Negro á 6ª)
& Blanco
VARIANTE 5ª Negro á 6ª)
& Blanco
=231=



VARIANTE 6ª Negro á 6ª
6 14 8 11
15
7+
9
12:
10
13
7
11
10
Blanco
13 9 12 14 + 8
VARIACION (A) Negro á 7ª)
10 enrroca 8 9 11
13
7
12
12
11
10
13
8
Blanco
9 11
VARIACION (B) Negro á 7ª)
8
14
7 11+
9
12
8
11 10 9:
Blanco
VARIANTE 7ª Negro á 6ª)
9 7 6 10
12
13
8
11
8
11
10
13
12 7
9
Continúa la (14ª) Blanco
14 enrroca
18 16 17:
15
:19
19: 17:
18
16
15
14:
Continúa la (20ª) Blanco
:20 22
:21 23
+ :20
22+
Blanco
23 21:
J. Cornejo B.
= 282 =

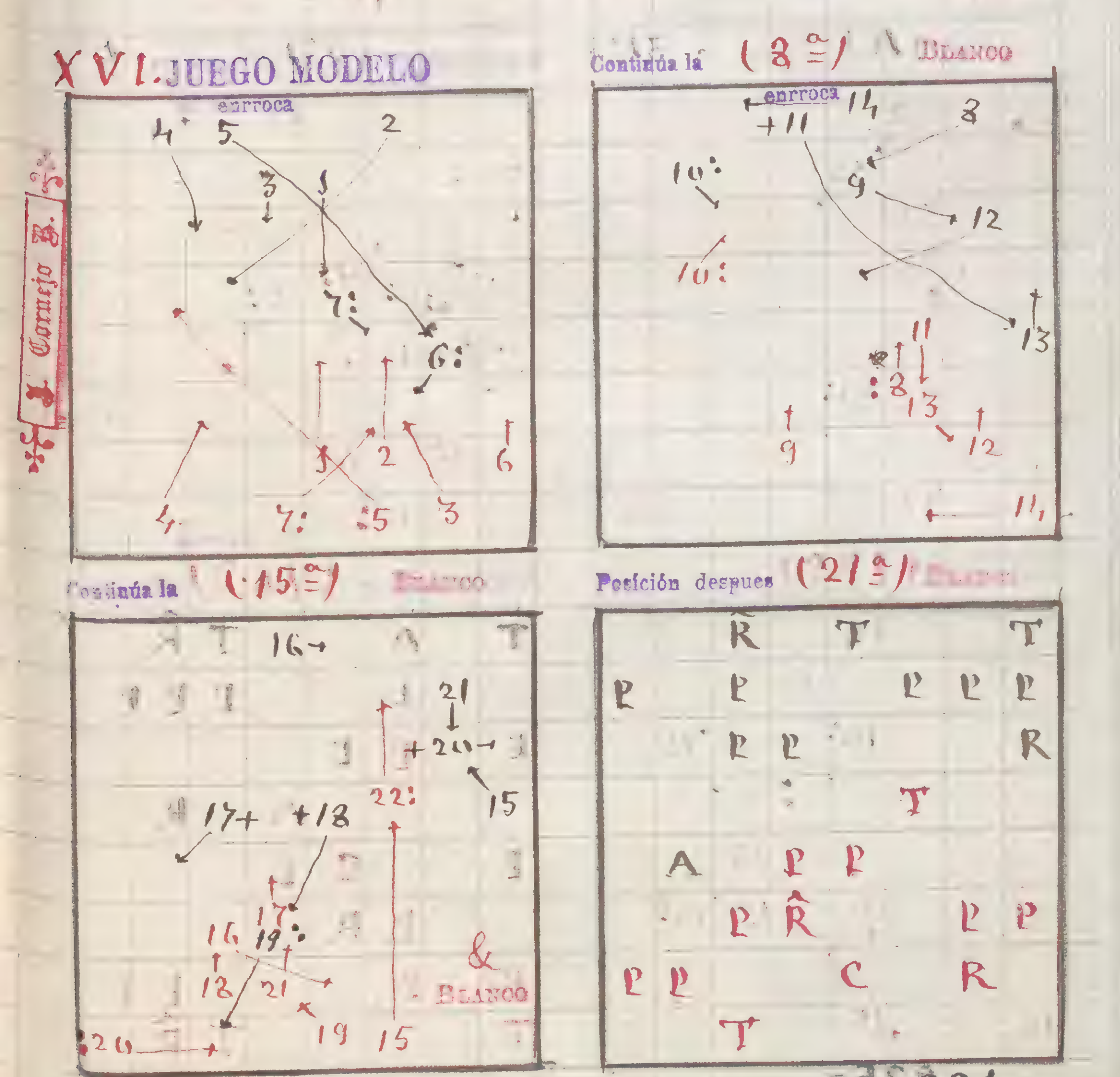


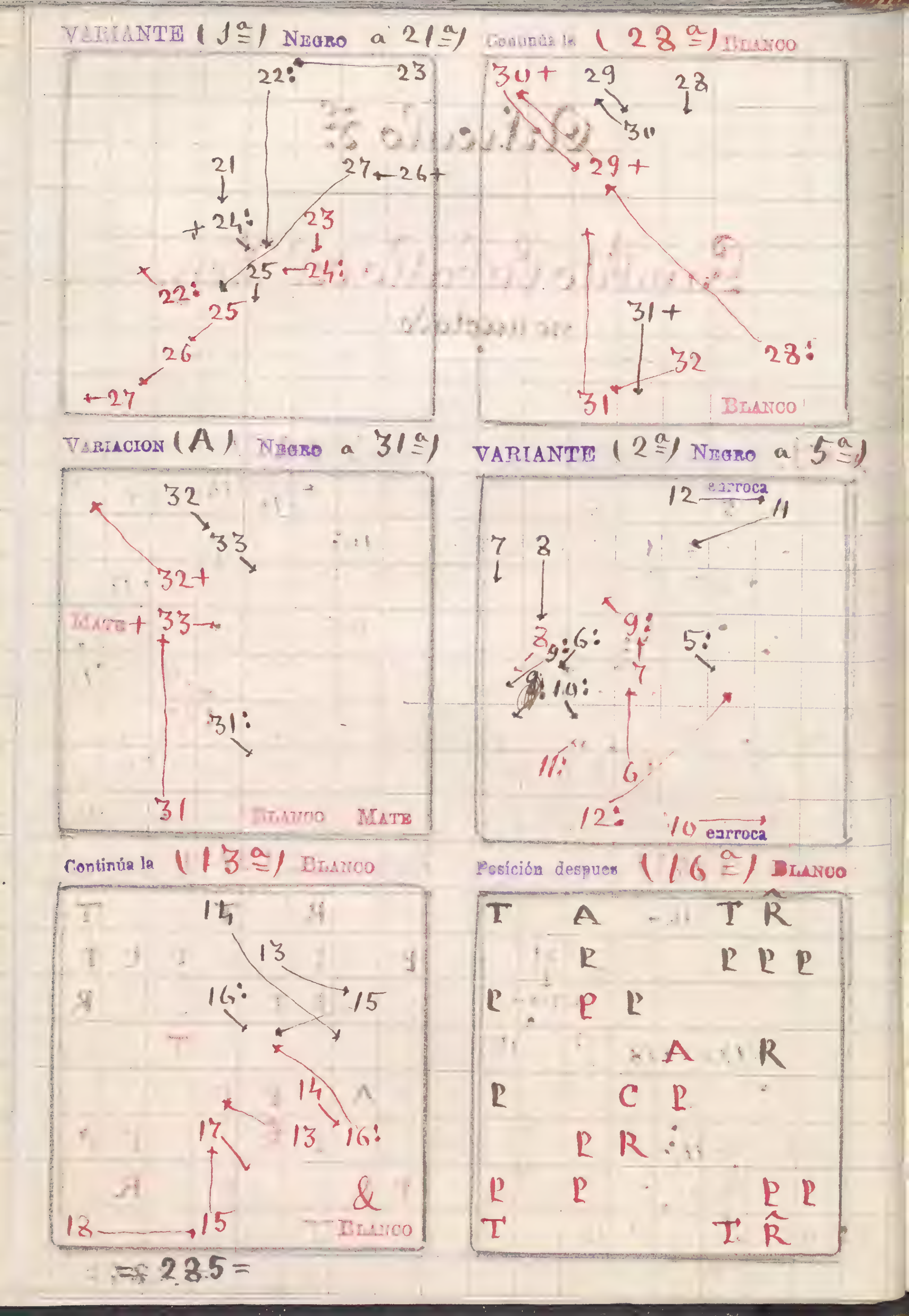
Variacion (A) Negro á 7ª)
Variacion (B) Negro á 7ª)
Variante 8ª Negro á 5ª)
Variante 9ª Negro á 5ª)
& Blanco
Continúa la (13ª) Blanco
Variacion (A) Negro á 7ª)
& Blanco

Articulo 5º

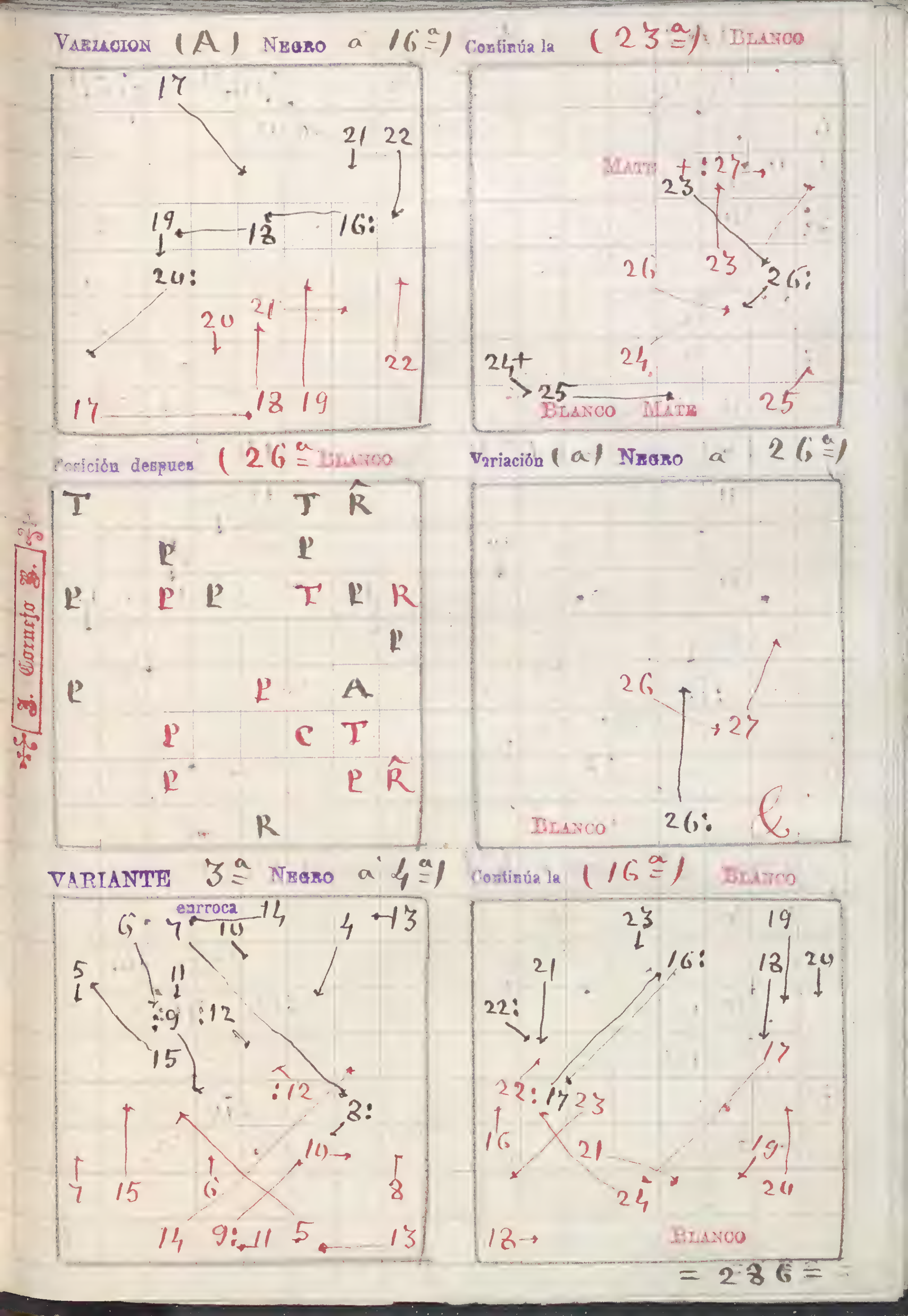
Gambito Caballo del Rey.

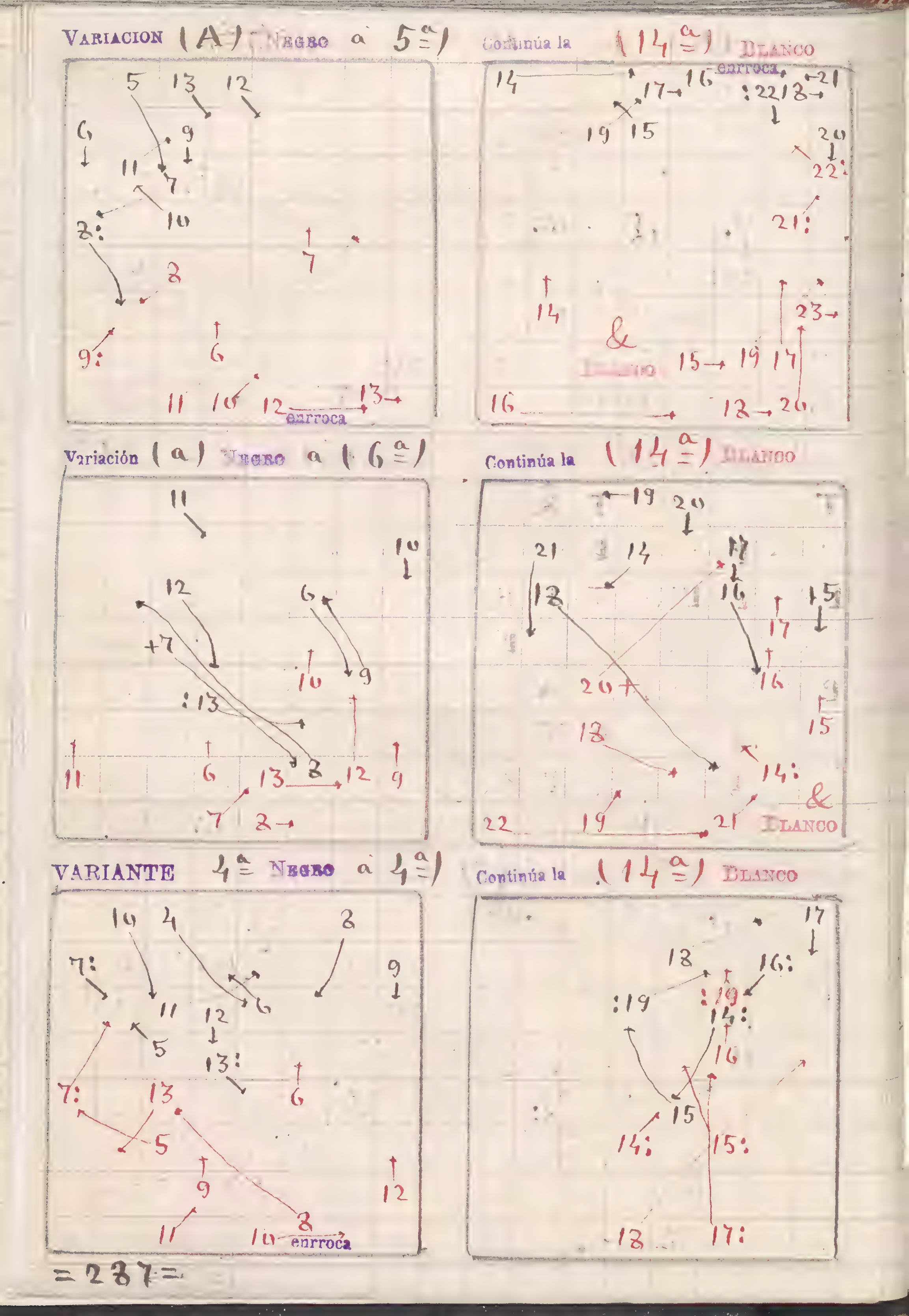
no aceptado.





VARIANTE (1ª) NEGRO á 21ª)
22: 23
21
27 26+
+24:
23
25 24:
22:
25
26
27
Continúa la (28ª) BLANCO
30+ 29 28
30
29+
31+
32 28:
31
BLANCO
VARIACION (A) NEGRO á 31ª)
32
33
32+
MATE+ 33
31:
31
BLANCO MATE
VARIANTE (2ª) NEGRO á 5ª)
12 enrroca 11
7 8
9:
8 9: 6: 5:
7
10:
11:
6
12:
10 enrroca
Continúa la (13ª) BLANCO
14
13
16: 15
14
17 13 16:
13 15
&
BLANCO
Posición despues (16ª) BLANCO
T A T R̂
P P P P
P P P
A R
P C P
P R
P P P P
T T R̂


Variacion (A) Negro a 16ª) Continúa la (23ª) Blanco
Mate
Blanco Mate
Posición despues (26ª Blanco
Variación (a) Negro a 26ª)
Blanco
VARIANTE 3ª Negro a 4ª) Continúa la (16ª) Blanco
enrroca
Blanco
J. Cornejo B.
= 236 =


VARIACION (A) (NEGRO á 5ª)
Continúa la (14ª) BLANCO
enrroca
enrroca
& BLANCO
Variación (a) NEGRO á (6ª)
Continúa la (14ª) BLANCO
& BLANCO
VARIANTE 4ª NEGRO á 4ª)
Continúa la (14ª) BLANCO
enrroca
=287=

Continúa la (20ª) BLANCO

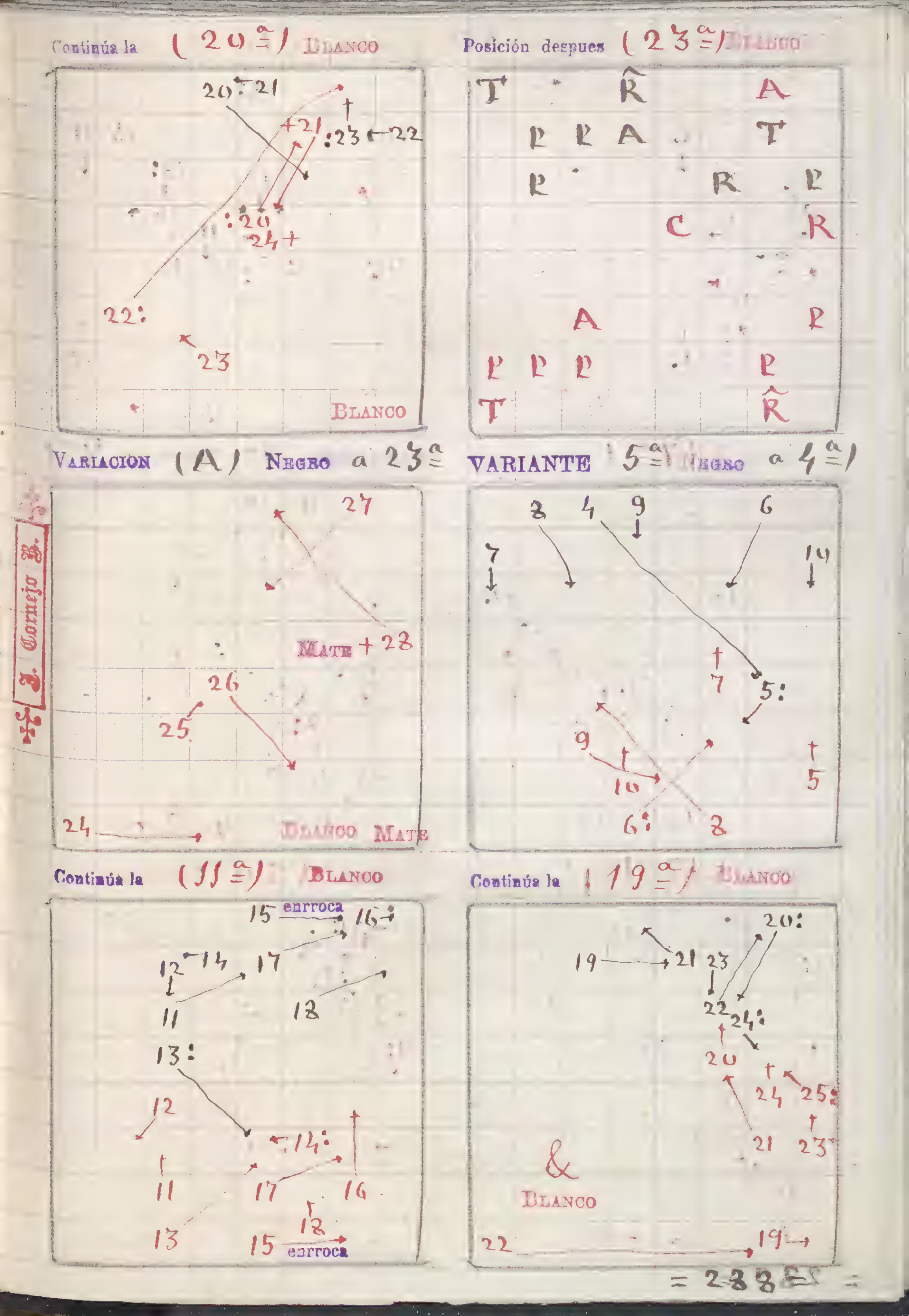
Posición despues (23ª) BLANCO

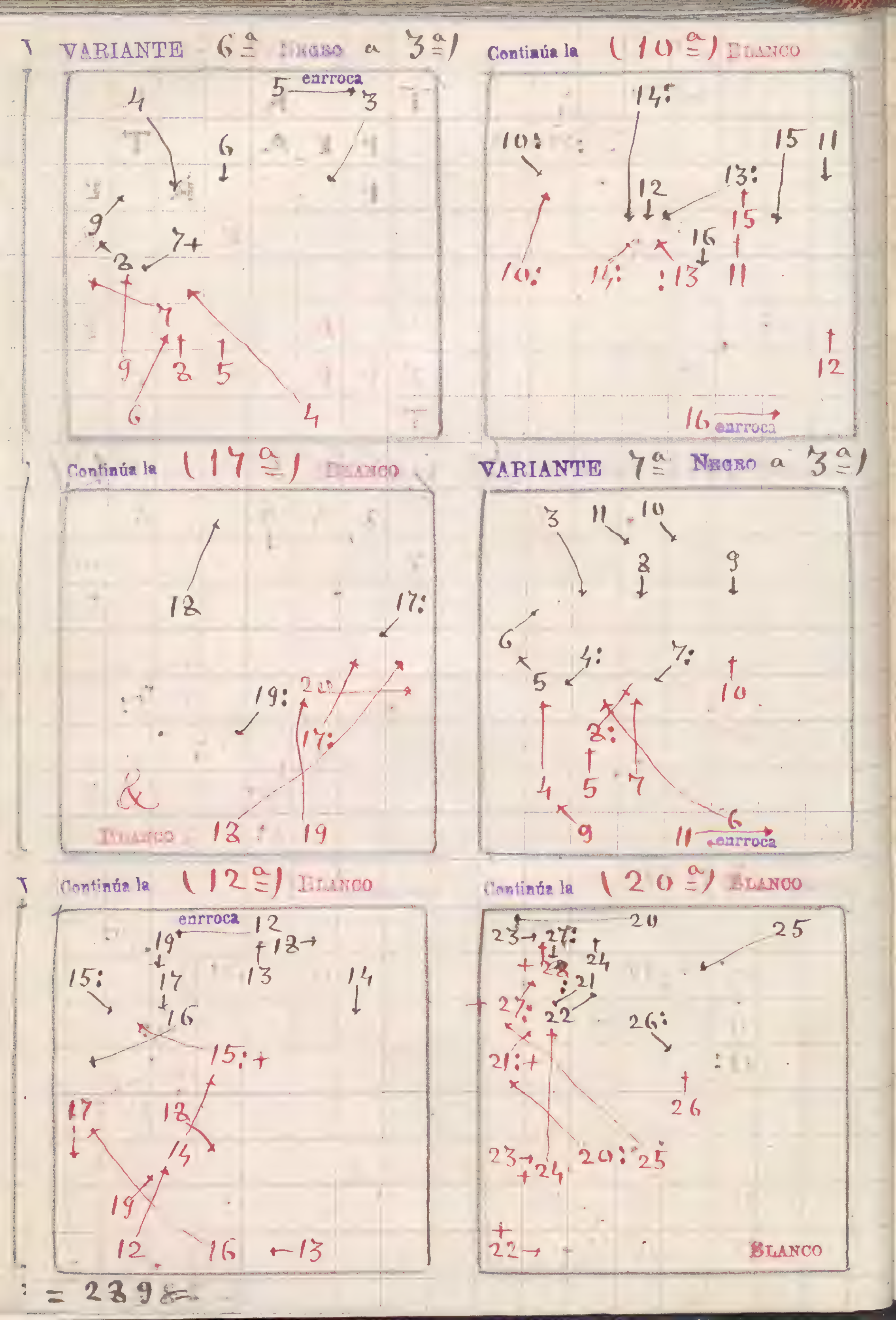
VARIACION (A) NEGRO a 23ª

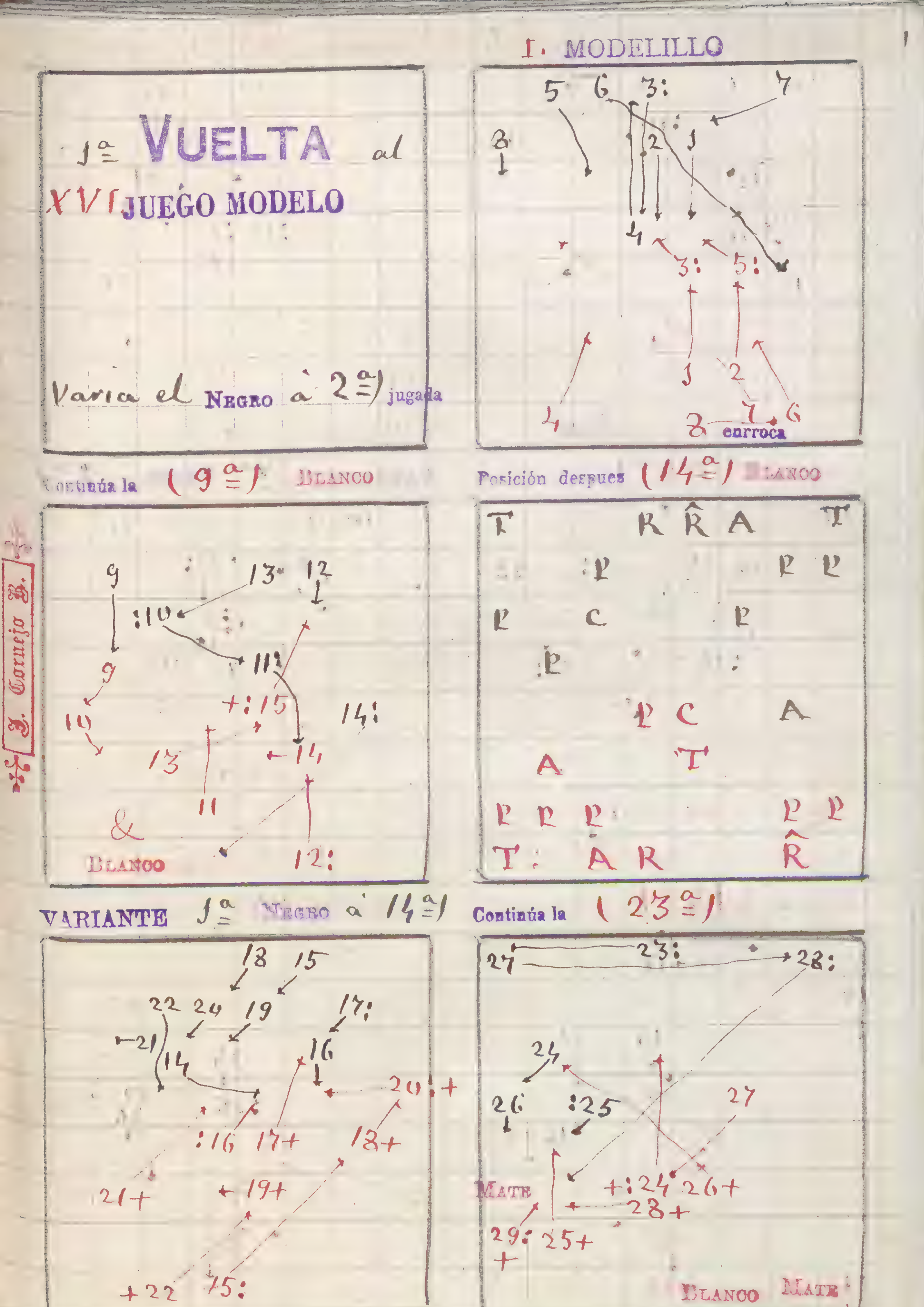
VARIANTE 5ª NEGRO a 4ª)

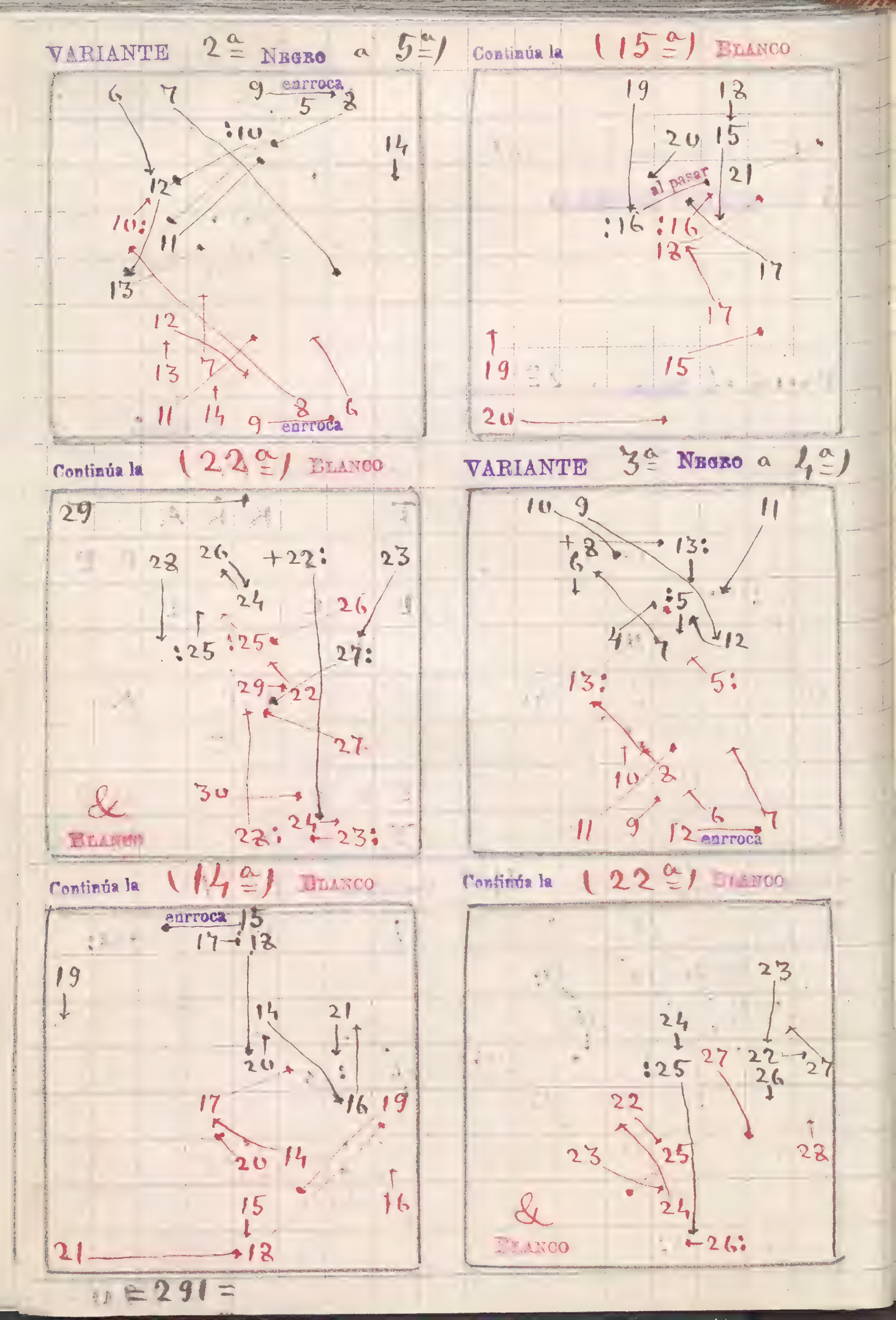
Continúa la (11ª) BLANCO

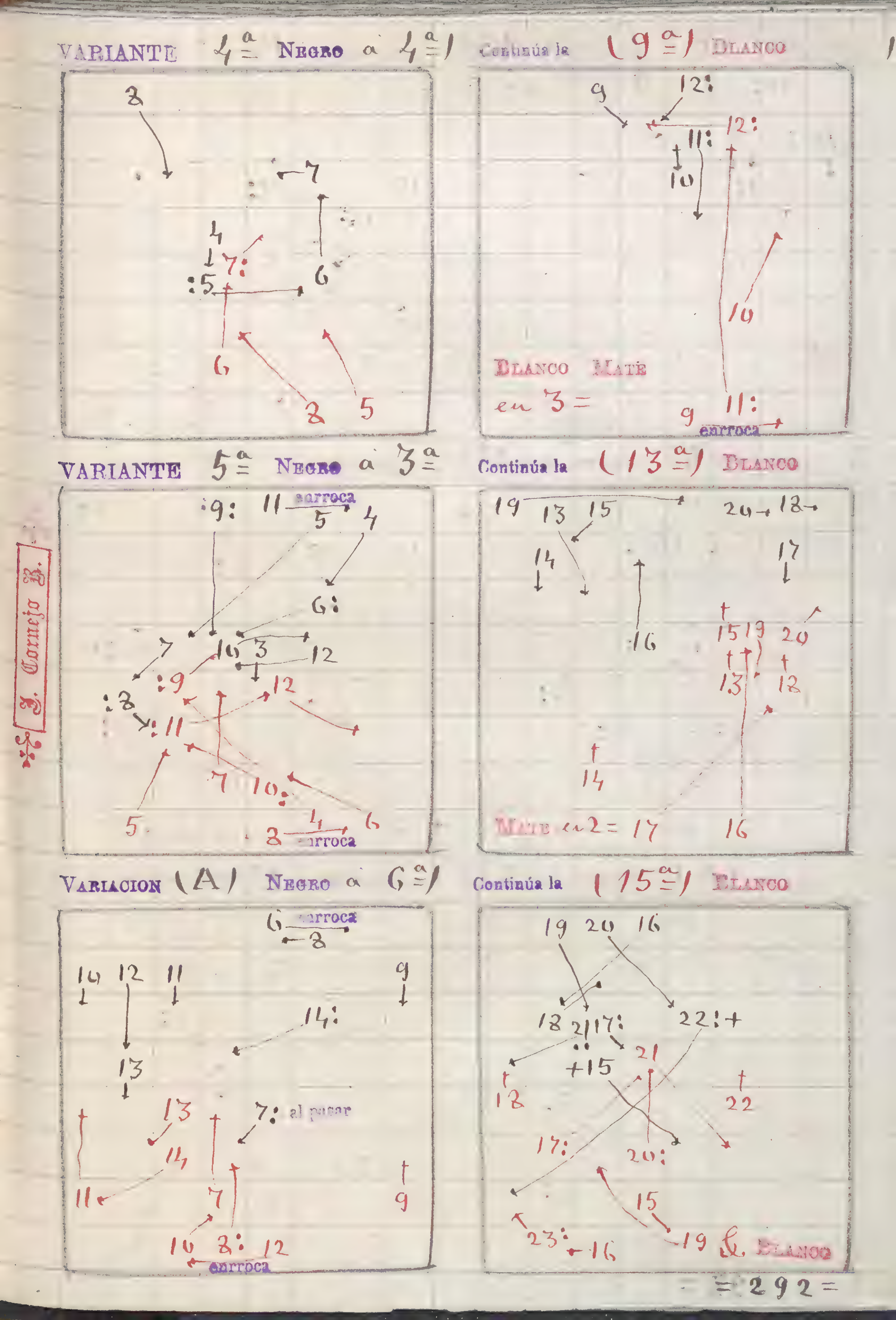
Continúa la (19ª) BLANCO

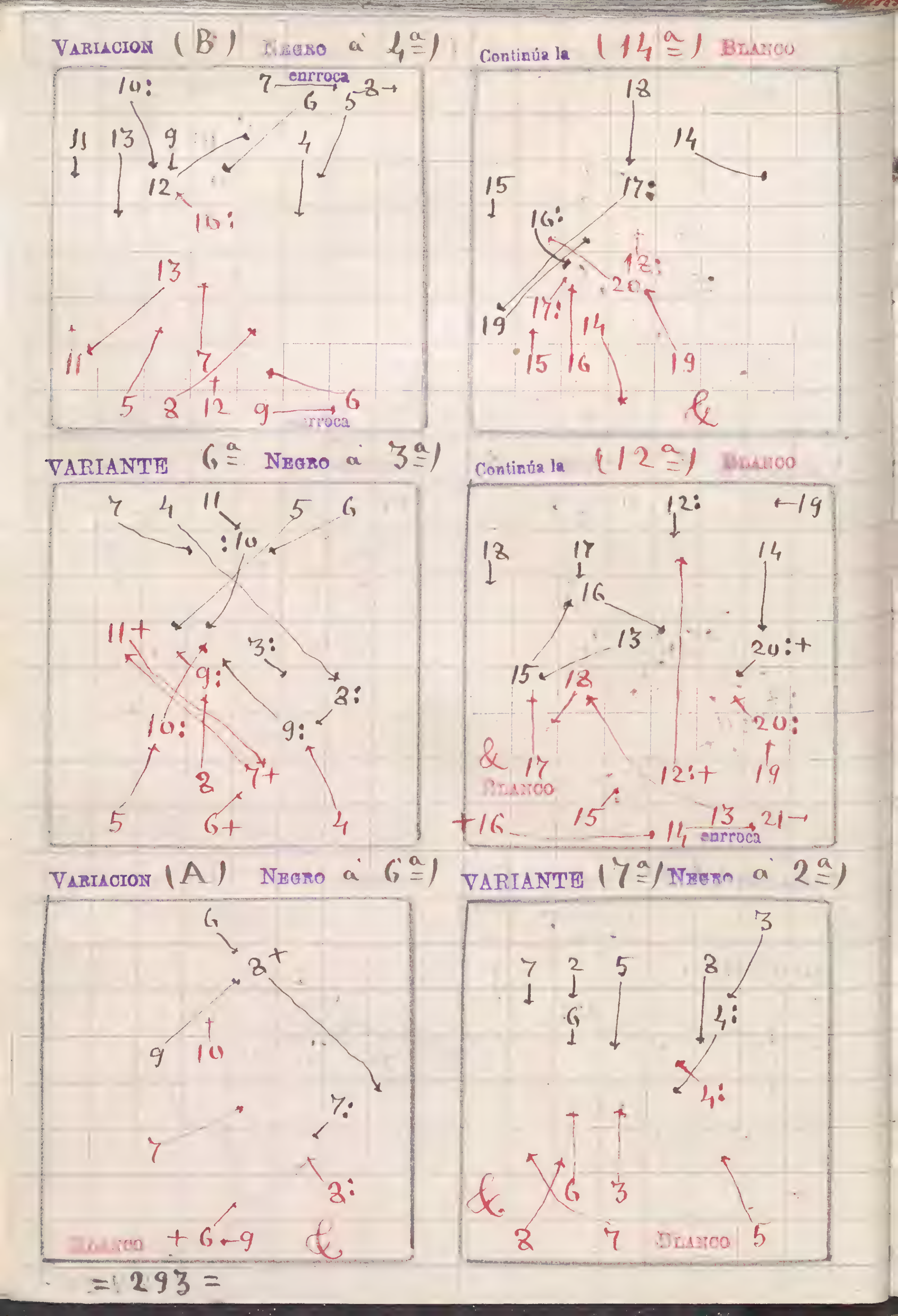


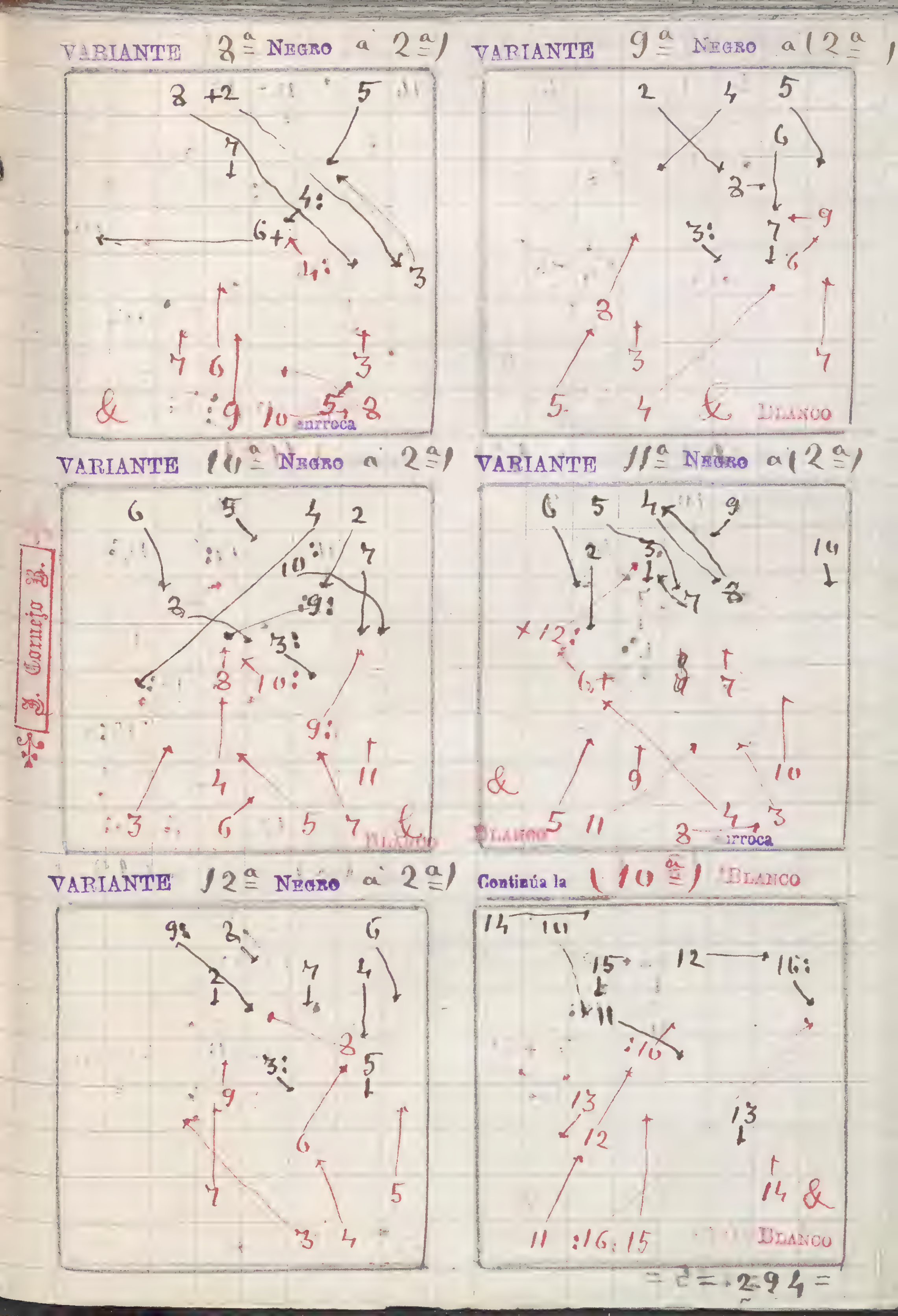

VARIANTE 6ª Negro a 3ª)
enrroca
Continúa la (10ª) Blanco
enrroca
Continúa la (17ª) Blanco
&
Blanco
VARIANTE 7ª Negro a 3ª)
enrroca
Continúa la (12ª) Blanco
enrroca
Continúa la (20ª) Blanco
Blanco
= 2398

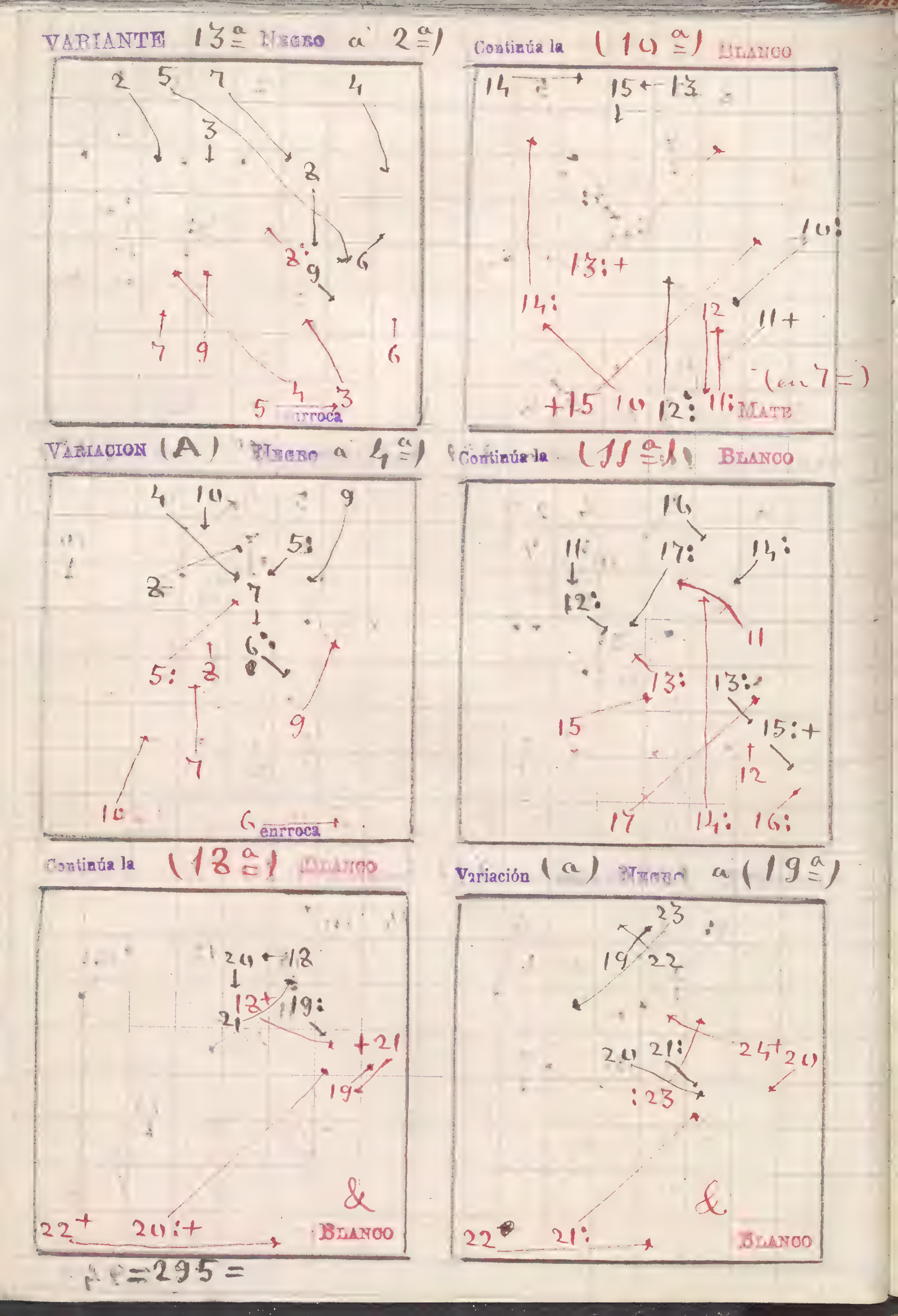

1ª VUELTA al
XVI JUEGO MODELO
Varia el NEGRO á 2ª) jugada
I. MODELILLO
enrroca
Continúa la (9ª) BLANCO
& BLANCO
Posición despues (14ª) BLANCO
VARIANTE 1ª NEGRO á 14ª)
Continúa la (23ª)
MATE
BLANCO MATE
J. Cornejo B.
= 290 =


VARIANTE 2ª NEGRO a 5ª)
enrroca
Continúa la (15ª) BLANCO
al pasar
Continúa la (22ª) BLANCO
& BLANCO
VARIANTE 3ª NEGRO a 4ª)
enrroca
Continúa la (14ª) BLANCO
enrroca
Continúa la (22ª) BLANCO
& BLANCO
= 291 =


VARIANTE 4ª Negro á 4ª)
Continúa la (9ª) Blanco
Blanco Maté en 3 =
enrroca
VARIANTE 5ª Negro á 3ª
Continúa la (13ª) Blanco
enrroca
Mate en 2 = 17
Variacion (A) Negro á 6ª)
Continúa la (15ª) Blanco
enrroca
al pasar
enrroca
G. Blanco
J. Cornejo B.
= 292 =


VARIACION (B) NEGRO á 4ª)
enrroca
Continúa la (14ª) BLANCO
VARIANTE (6ª NEGRO á 3ª)
Continúa la (12ª) BLANCO
enrroca
VARIACION (A) NEGRO á 6ª)
BLANCO
VARIANTE (7ª) NEGRO á 2ª)
BLANCO


VARIANTE 8ª Negro á 2ª)
enrroca
VARIANTE 9ª Negro á (2ª)
Blanco
VARIANTE 10ª Negro á 2ª)
Blanco
VARIANTE 11ª Negro á (2ª)
Blanco
enrroca
J. Cornejo B.
VARIANTE 12ª Negro á 2ª)
Continúa la (10ª) Blanco
Blanco



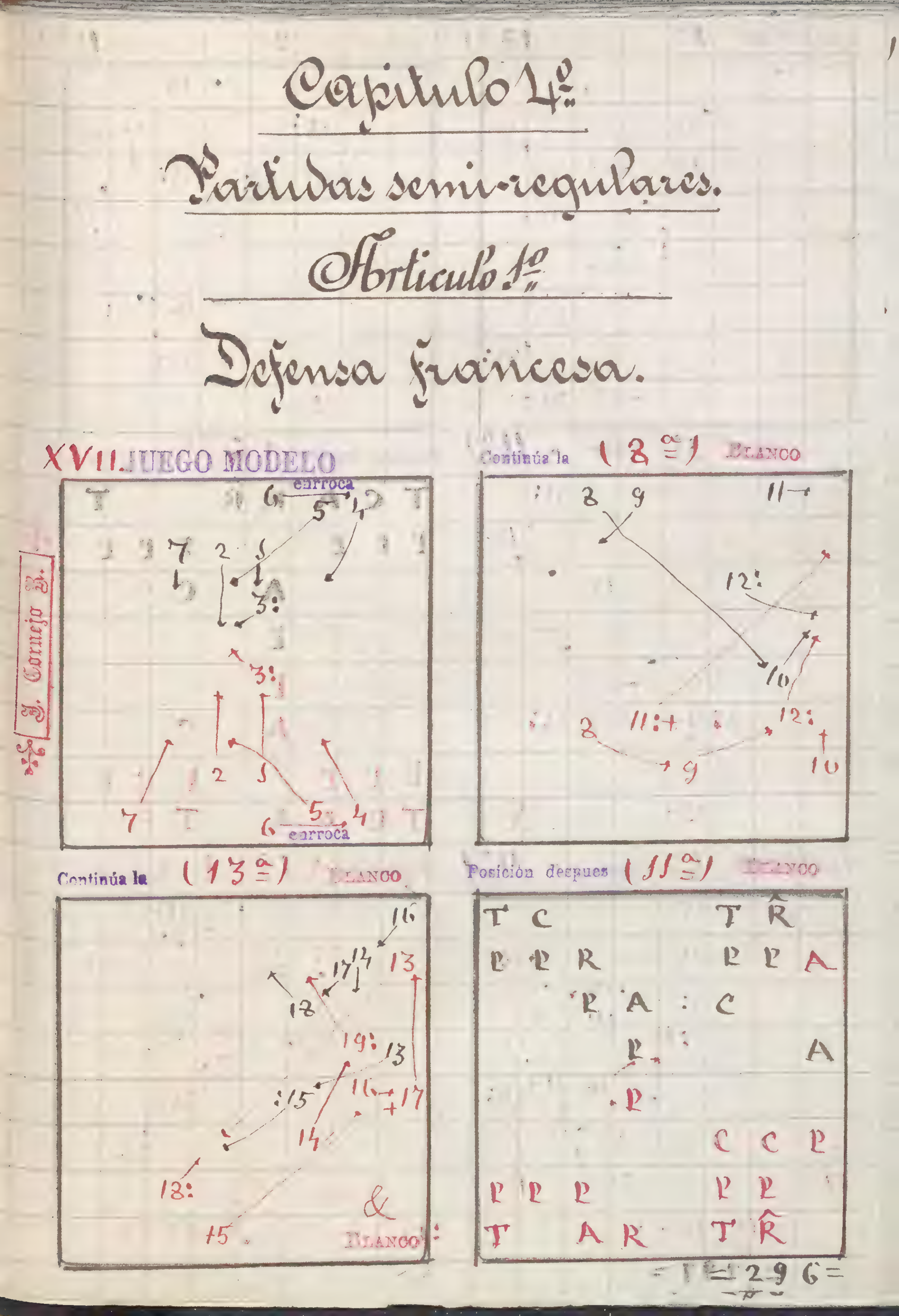
VARIANTE 13ª Negro a 2ª)
enrroca
Continúa la (10ª) Blanco
Mate
(en 7ª)
Variacion (A) Negro a 4ª)
enrroca
Continúa la (11ª) Blanco
Continúa la (18ª) Blanco
Blanco
Variación (a) Negro a (19ª)
Blanco
=295=

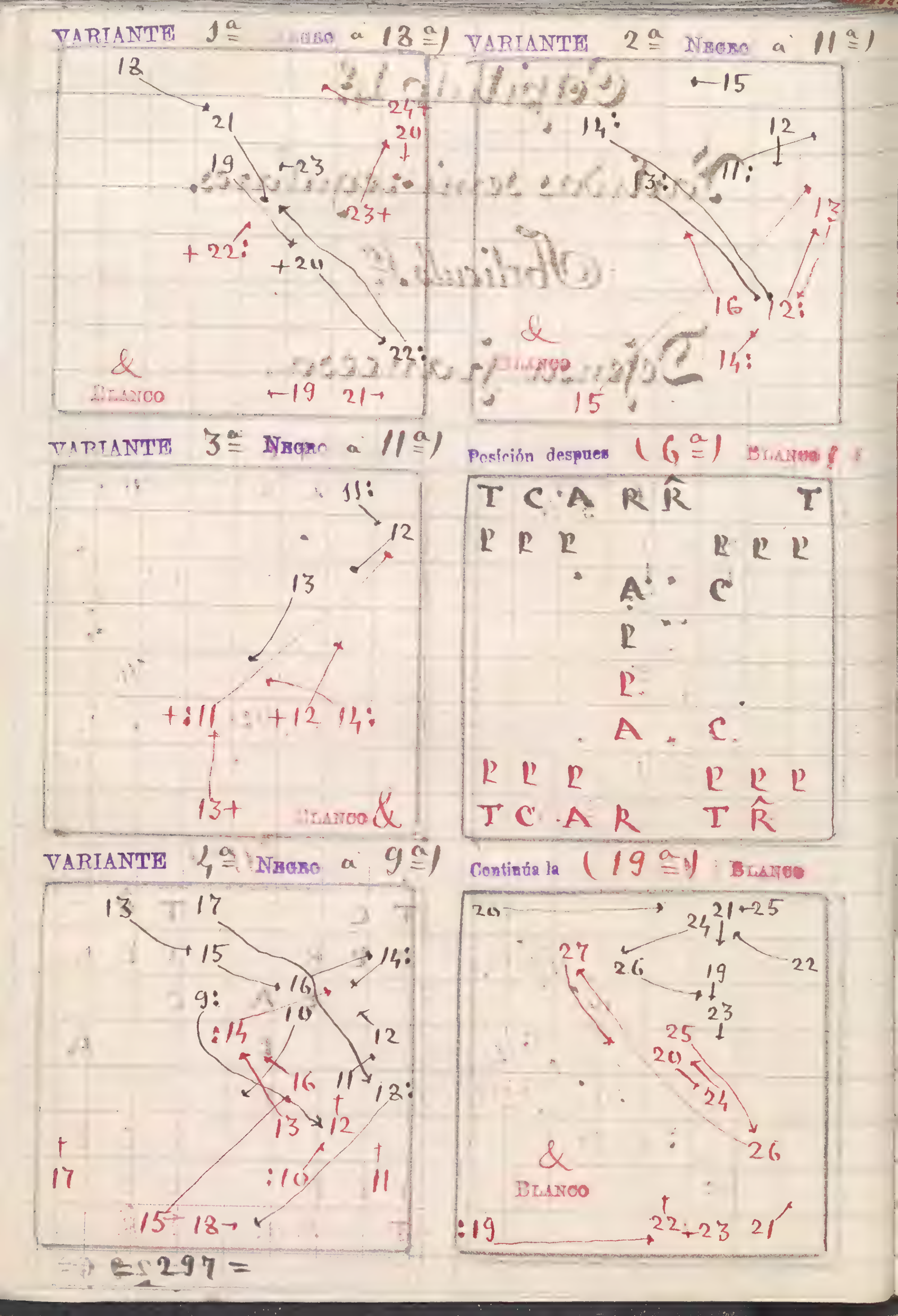
Capitulo 4º.

Partidas semi-regulares.

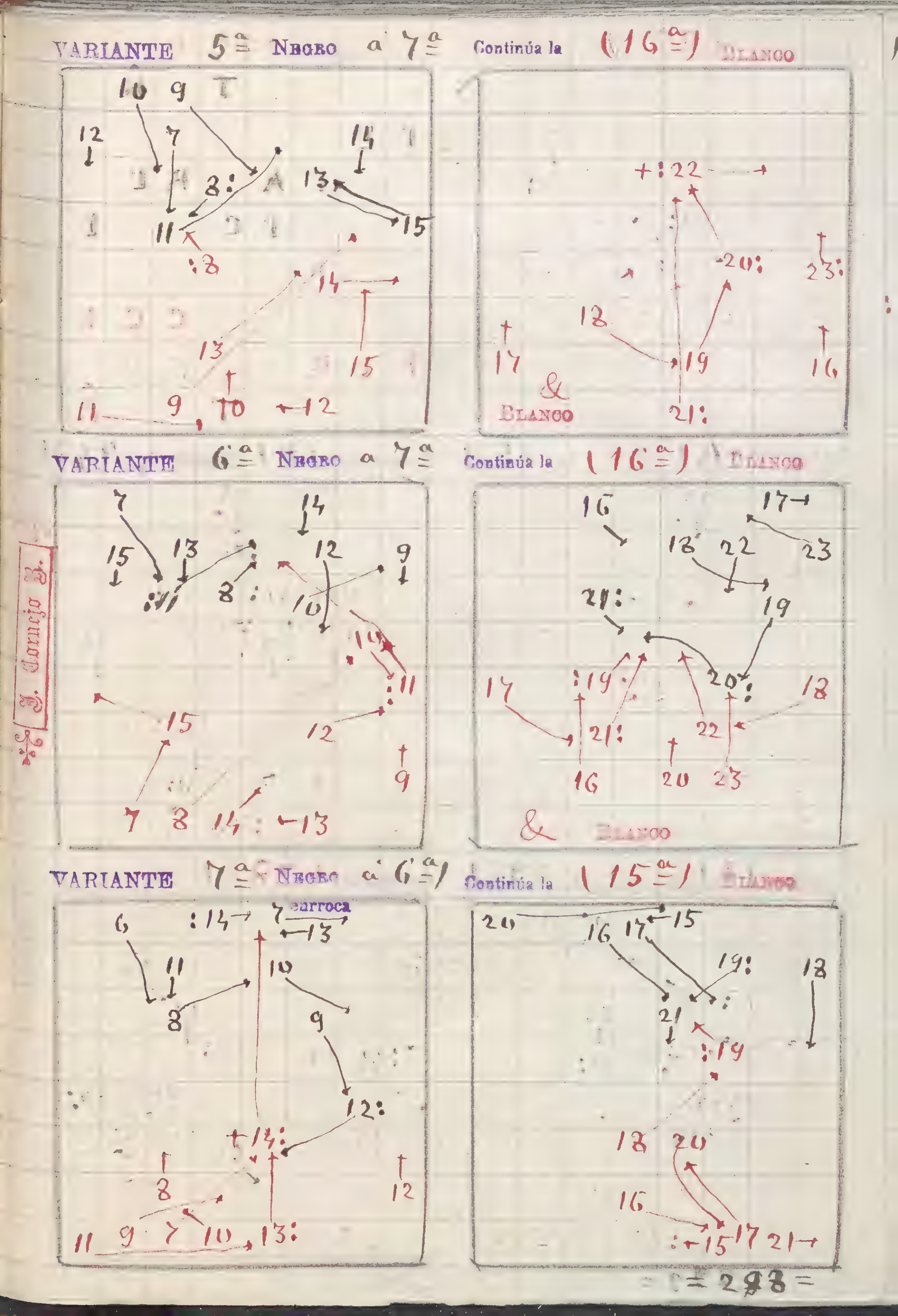
Articulo 1º.

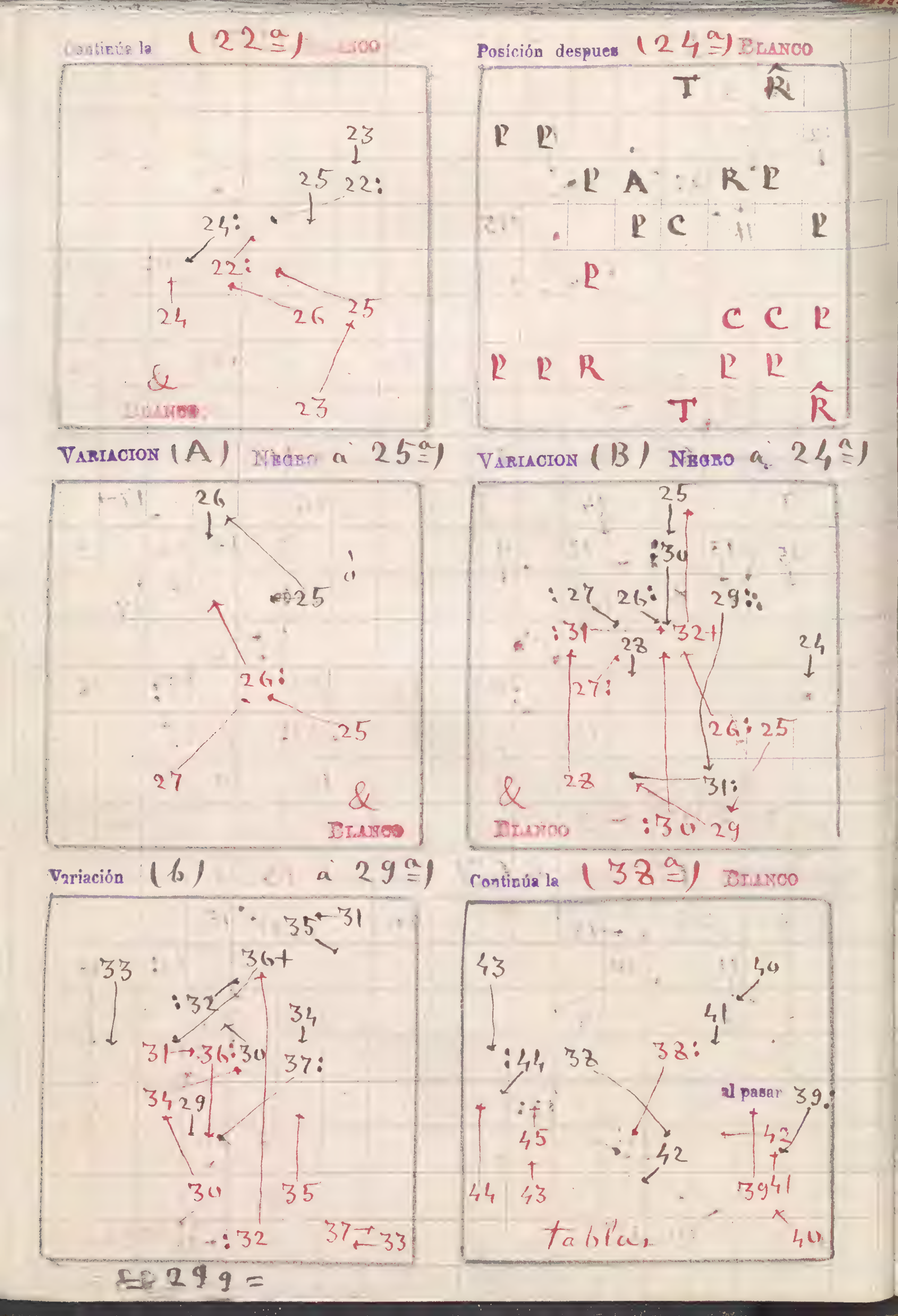
Defensa francesa.





VARIANTE 1ª Negro a 13ª)
Blanco
VARIANTE 2ª Negro a 11ª)
Blanco
VARIANTE 3ª Negro a 11ª)
Blanco
Posición despues (6ª) Blanco
VARIANTE 4ª Negro a 9ª)
Continúa la (19ª) Blanco
Blanco
297

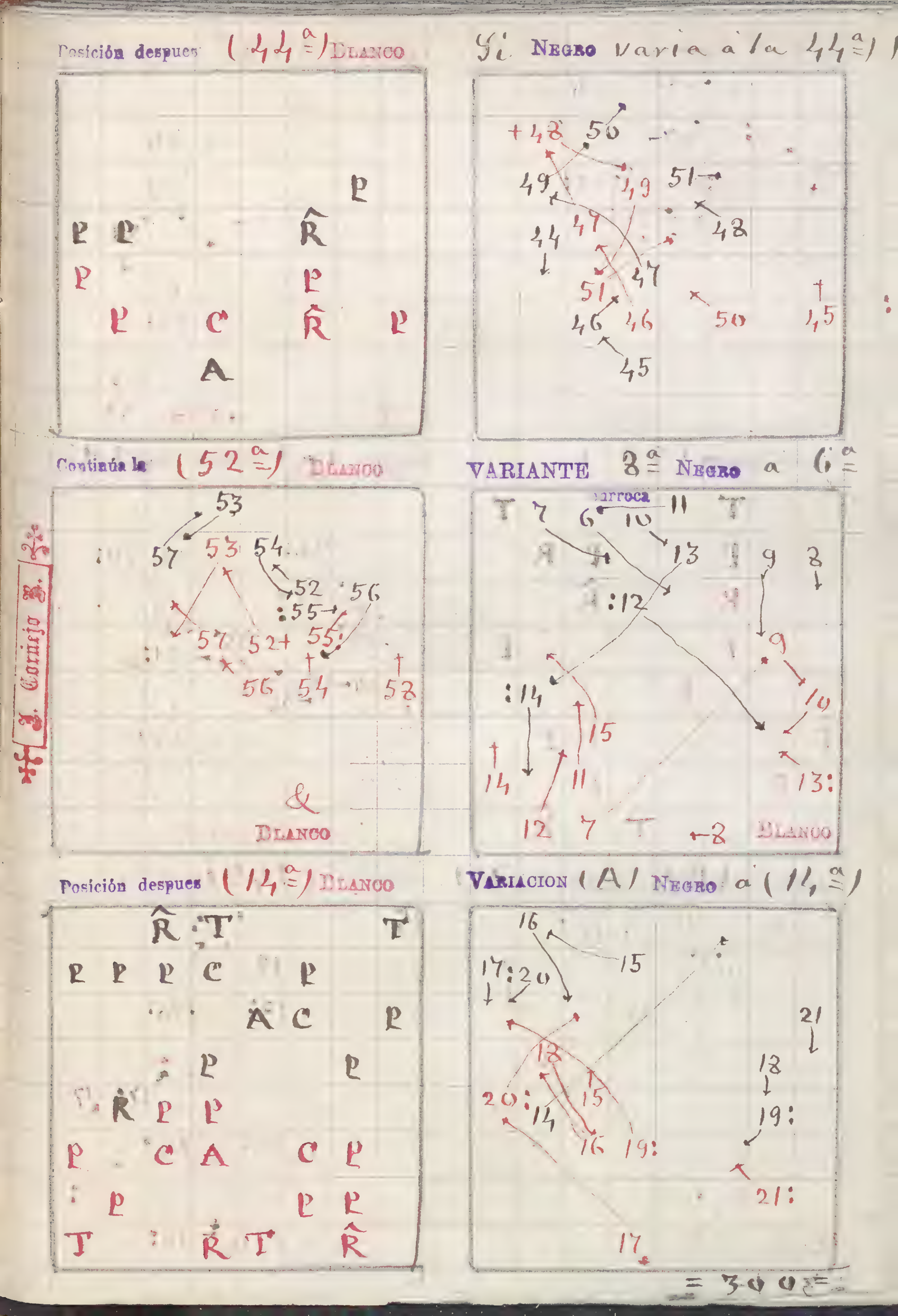

VARIANTE 5ª NEGRO á 7ª Continúa la (16ª) BLANCO
& BLANCO
VARIANTE 6ª NEGRO á 7ª Continúa la (16ª) BLANCO
& BLANCO
VARIANTE 7ª NEGRO á 6ª Continúa la (15ª) BLANCO
J. Cornejo B.
= 298 =



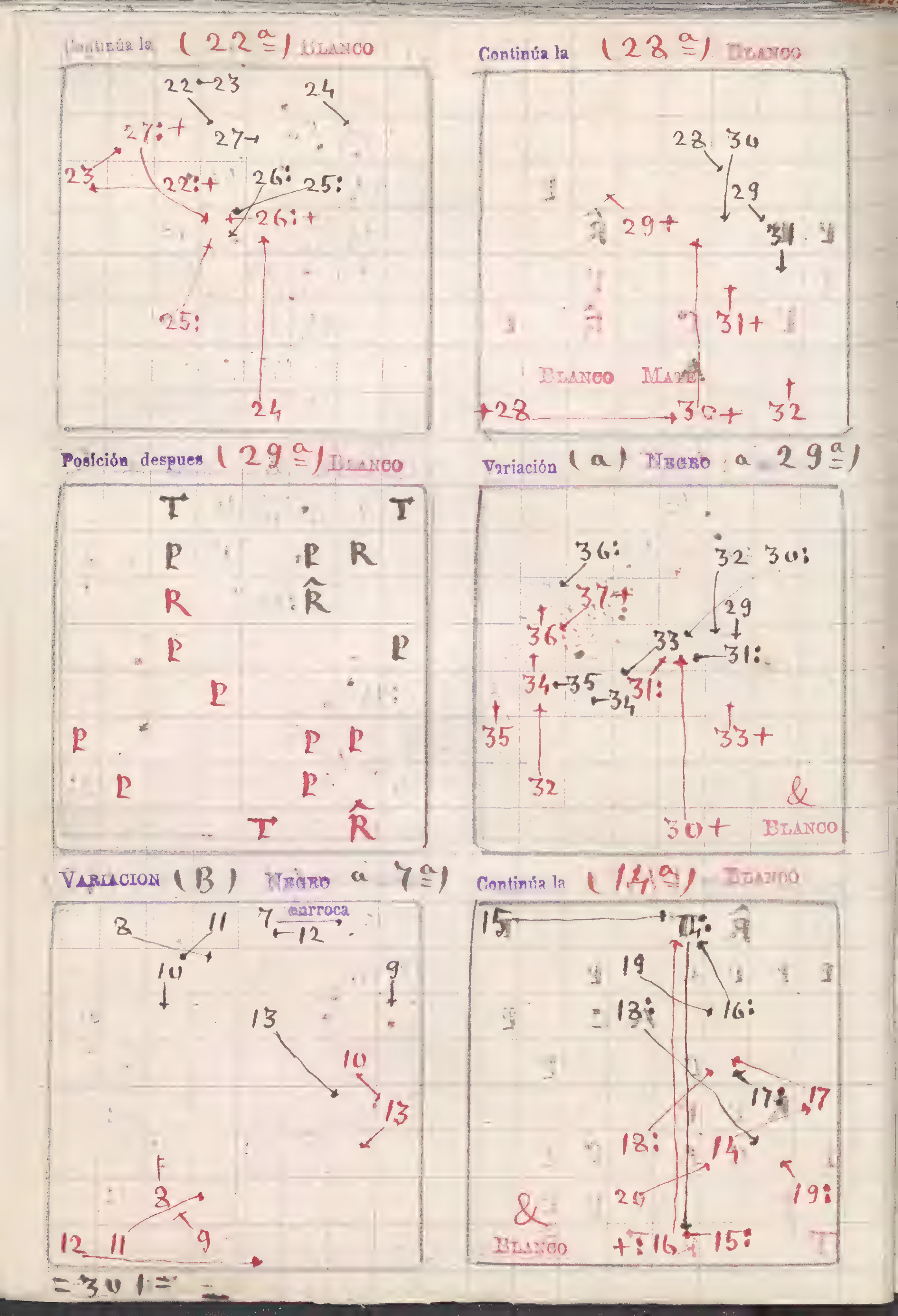
Continúa la (22ª) Blanco
23
25 22:
24:
22:
24
26 25
&
Blanco
23
Posición despues (24ª) Blanco
T R̂
P P
P A R P
P C P
P
C C P
P P R P P
T R̂
Variacion (A) Negro á 25ª)
26
25
26:
25
27
&
Blanco
Variacion (B) Negro á 24ª)
25
:30
:27 26: 29:
:31 32+
28
24
27:
26: 25
&
28
31:
Blanco
:30 29
Variación (b) á 29ª)
35 31
33
36+
:32
34
31 36:30
37:
34 29
30
35
:32
37 33
Continúa la (38ª) Blanco
43
40
41
:44 38
38:
al pasar 39.
45
42
42
44
43
3941
tabla.
40
229 =

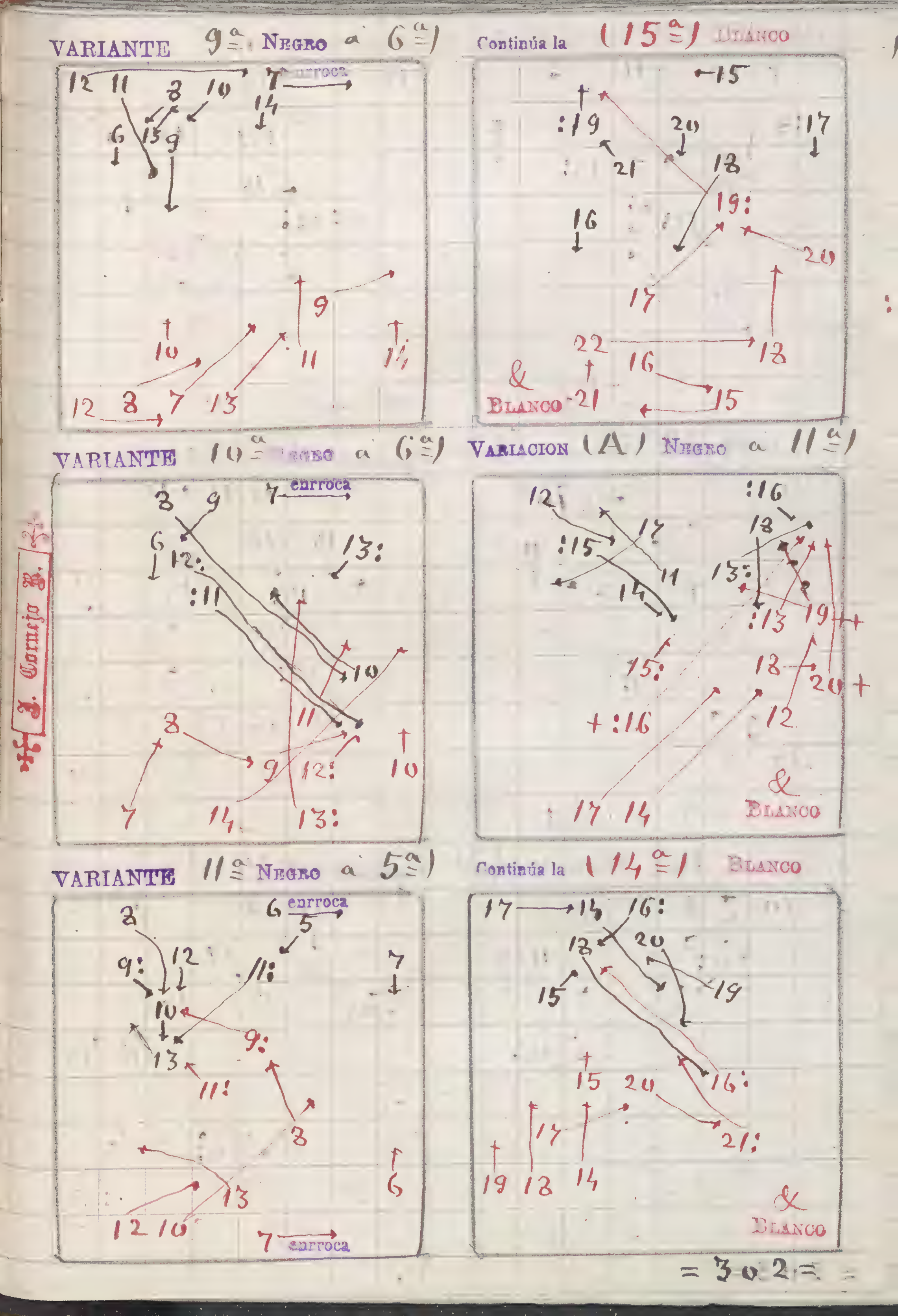
Posición despues (44ª) Blanco

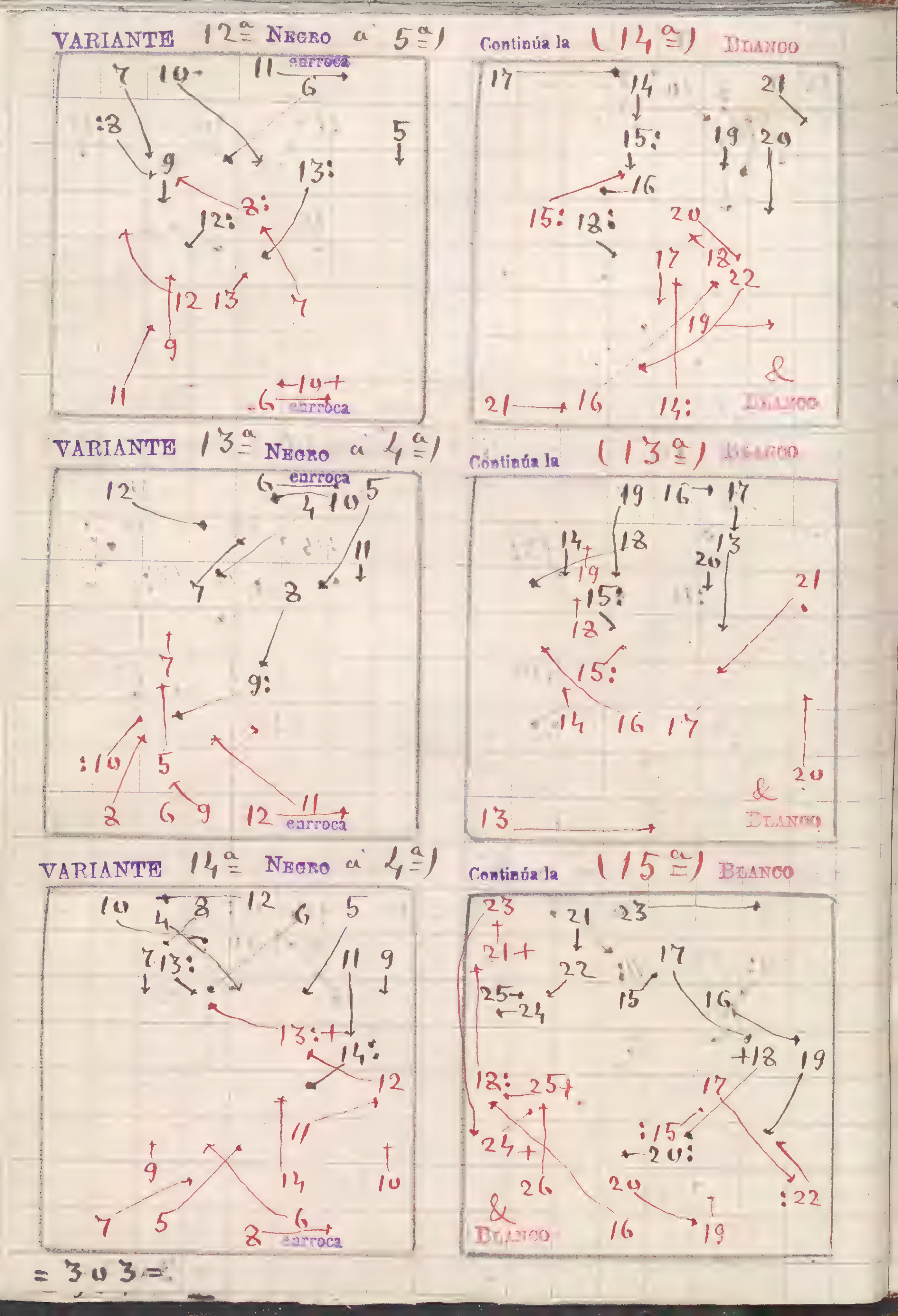
Si Negro varia á la 44ª)

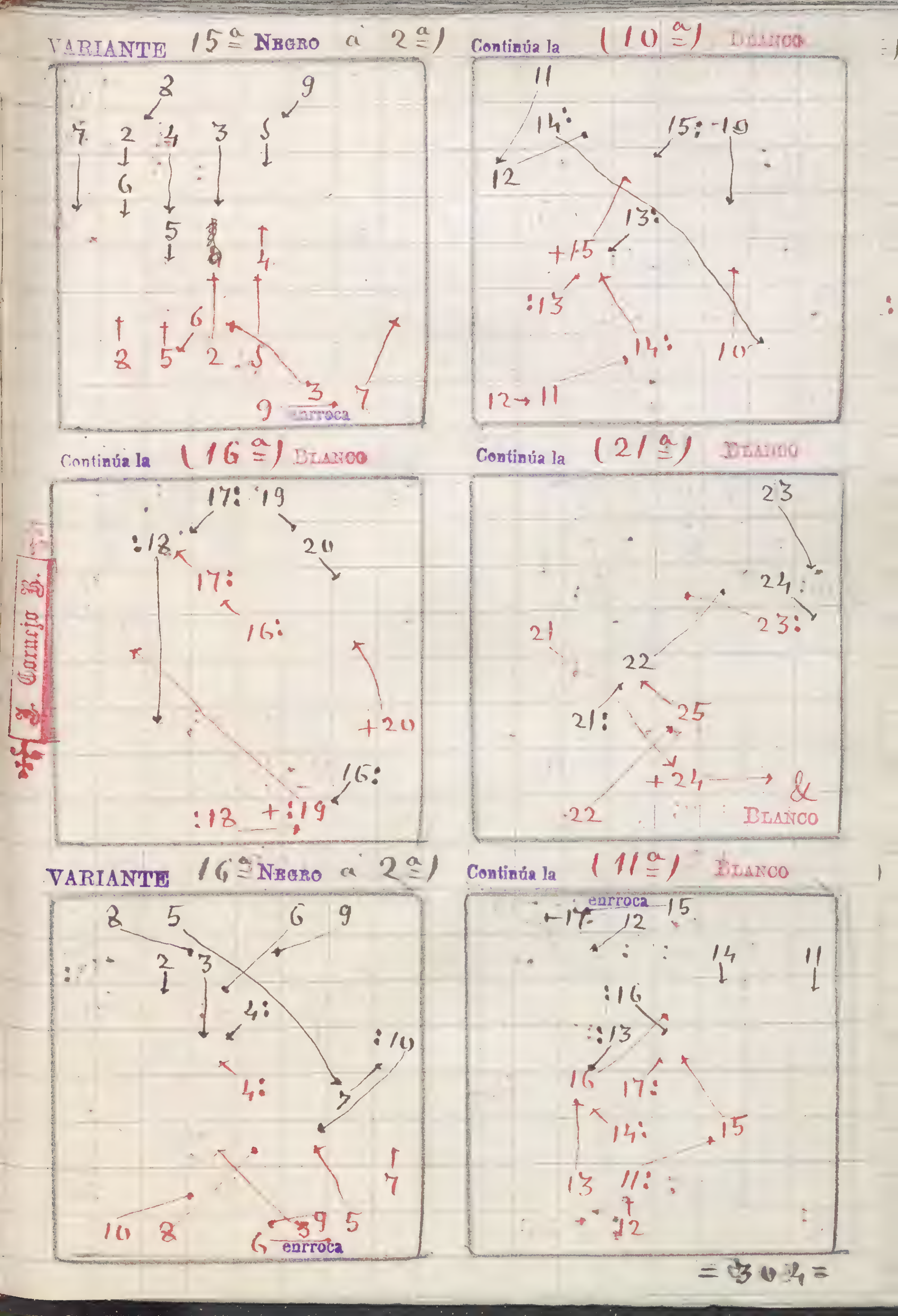


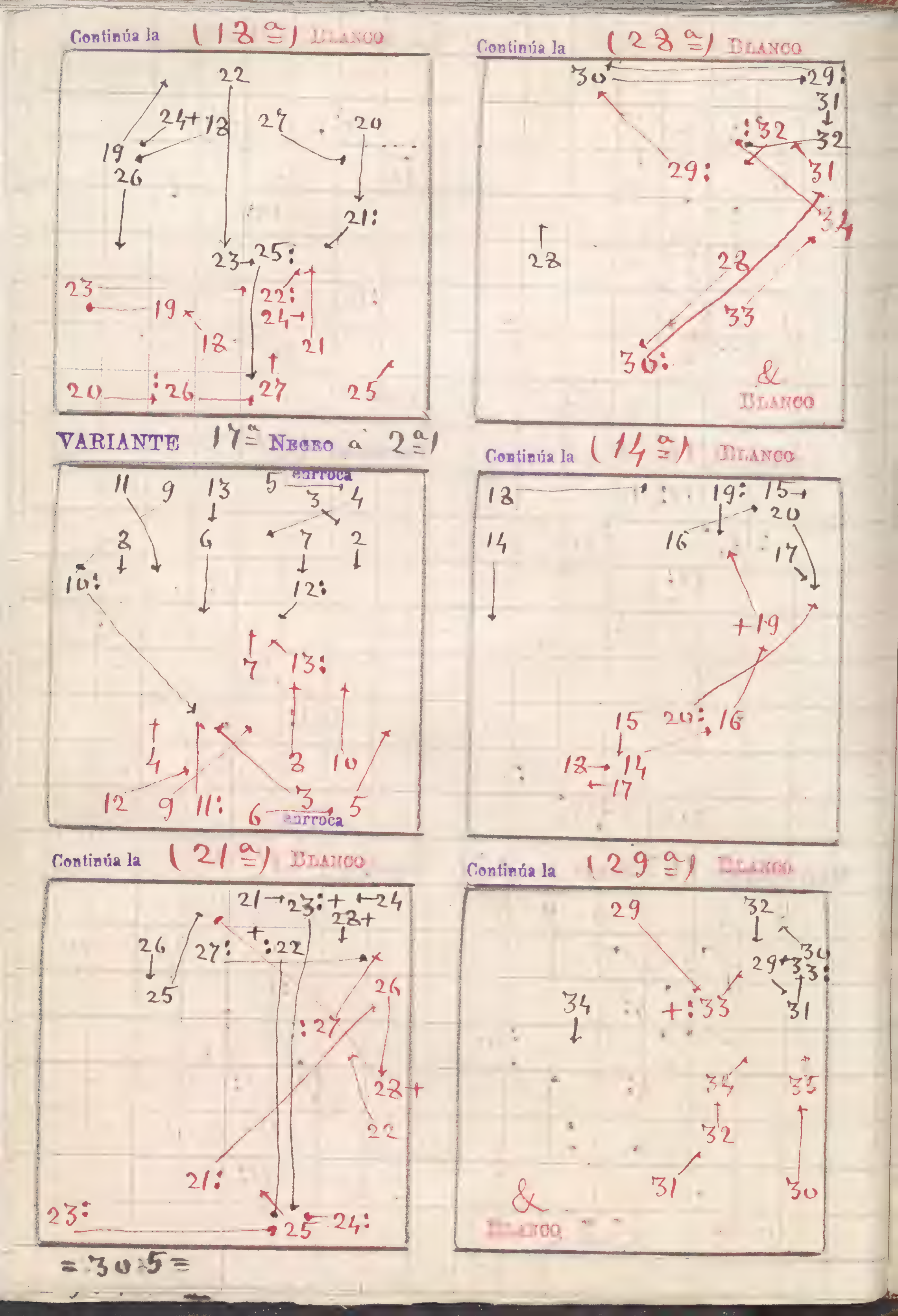
= 300 =


Continúa la (22ª) Blanco
Continúa la (28ª) Blanco
Blanco Mate
Posición despues (29ª) Blanco
Variación (a) Negro a 29ª)
& Blanco
Variacion (B) Negro a 7ª)
enrroca
Continúa la (14ª) Blanco
& Blanco


VARIANTE 9ª Negro á 6ª)
enroca
Continúa la (15ª) Blanco
& Blanco
VARIANTE 10ª Negro á 6ª)
enroca
Variacion (A) Negro á 11ª)
& Blanco
VARIANTE 11ª Negro á 5ª)
enroca
enroca
Continúa la (14ª) Blanco
& Blanco
J. Cornejo B.


VARIANTE 12ª Negro á 5ª)
enrroca
enrroca
Continúa la (14ª) Blanco
& Blanco
VARIANTE 13ª Negro á 4ª)
enrroca
enrroca
Continúa la (13ª) Blanco
& Blanco
VARIANTE 14ª Negro á 4ª)
enrroca
Continúa la (15ª) Blanco
& Blanco
= 303 =


VARIANTE 15ª Negro á 2ª)
enrroca
Continúa la (10ª) Blanco
Continúa la (16ª) Blanco
Continúa la (21ª) Blanco
& Blanco
VARIANTE 16ª Negro á 2ª)
enrroca
Continúa la (11ª) Blanco
enrroca
J. Cornejo B.
=304=

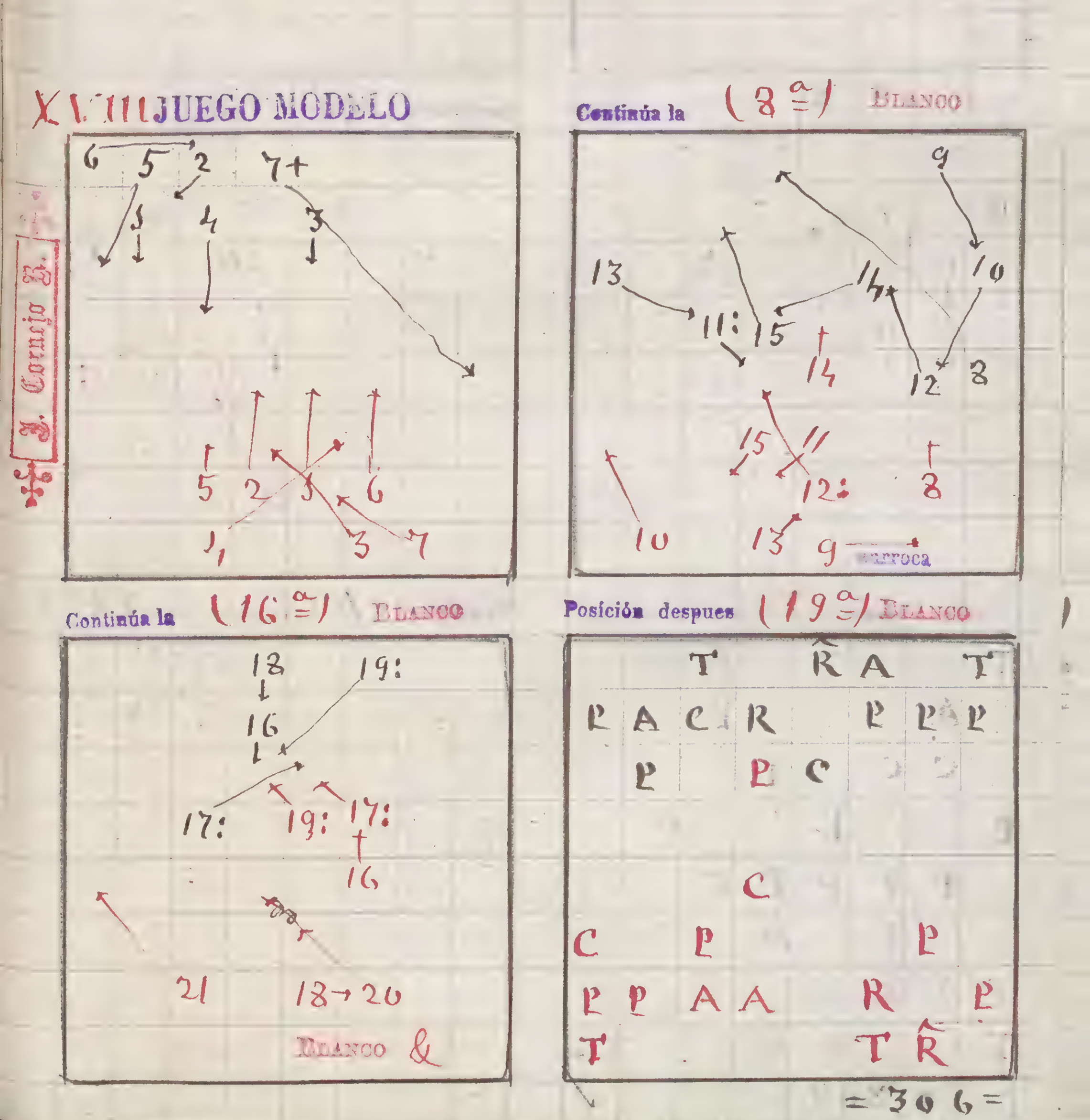


Continúa la (18ª) Blanco
Continúa la (28ª) Blanco
& Blanco
Variante 17ª Negro á 2ª
enrroca
enrroca
Continúa la (14ª) Blanco
Continúa la (21ª) Blanco
Continúa la (29ª) Blanco
& Blanco
= 305 =

Artículo 2º

Fianchetto de la Reina

por el negro.



VARIANTE 1ª Negro à 19ª

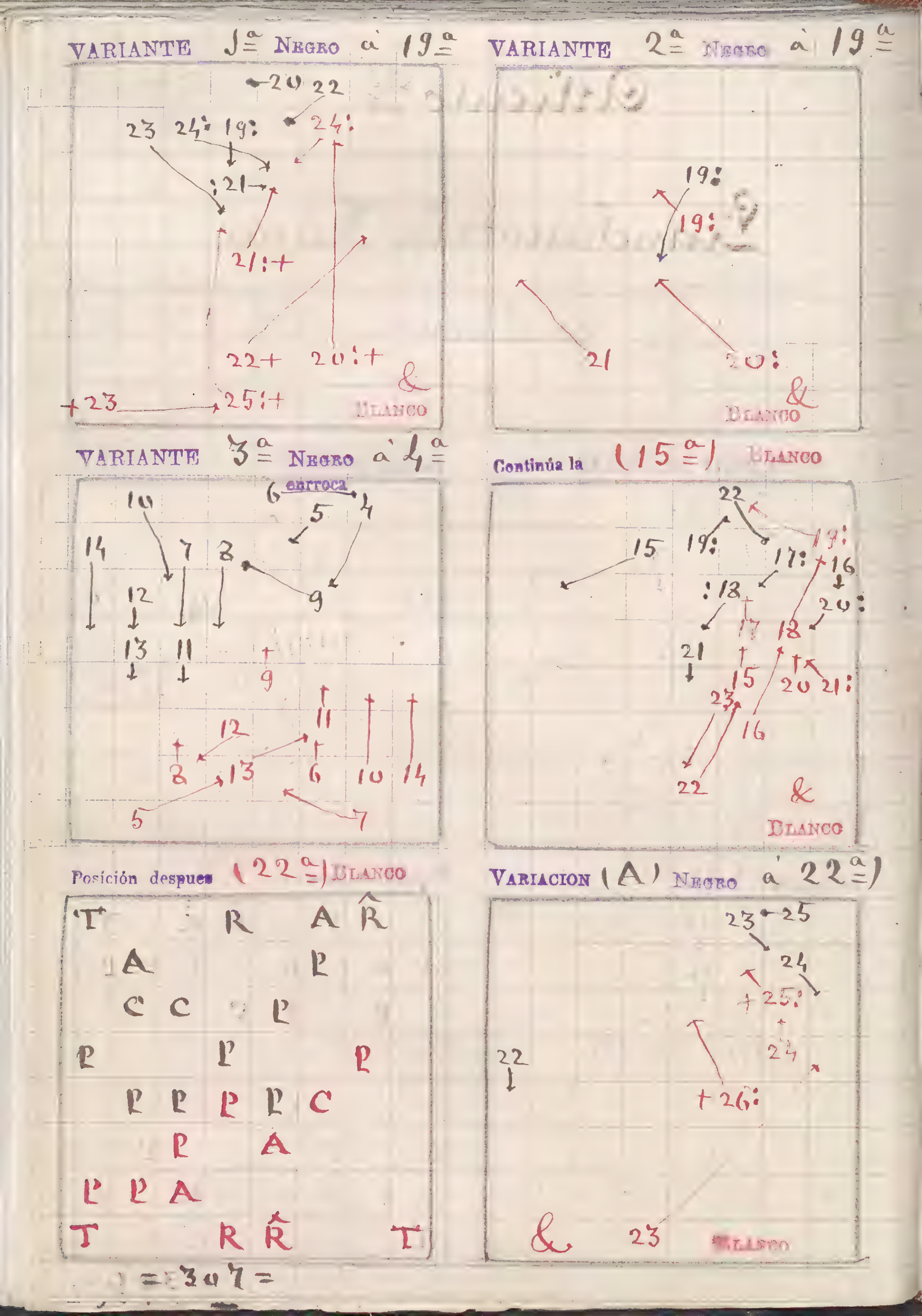
VARIANTE 2ª Negro à 19ª

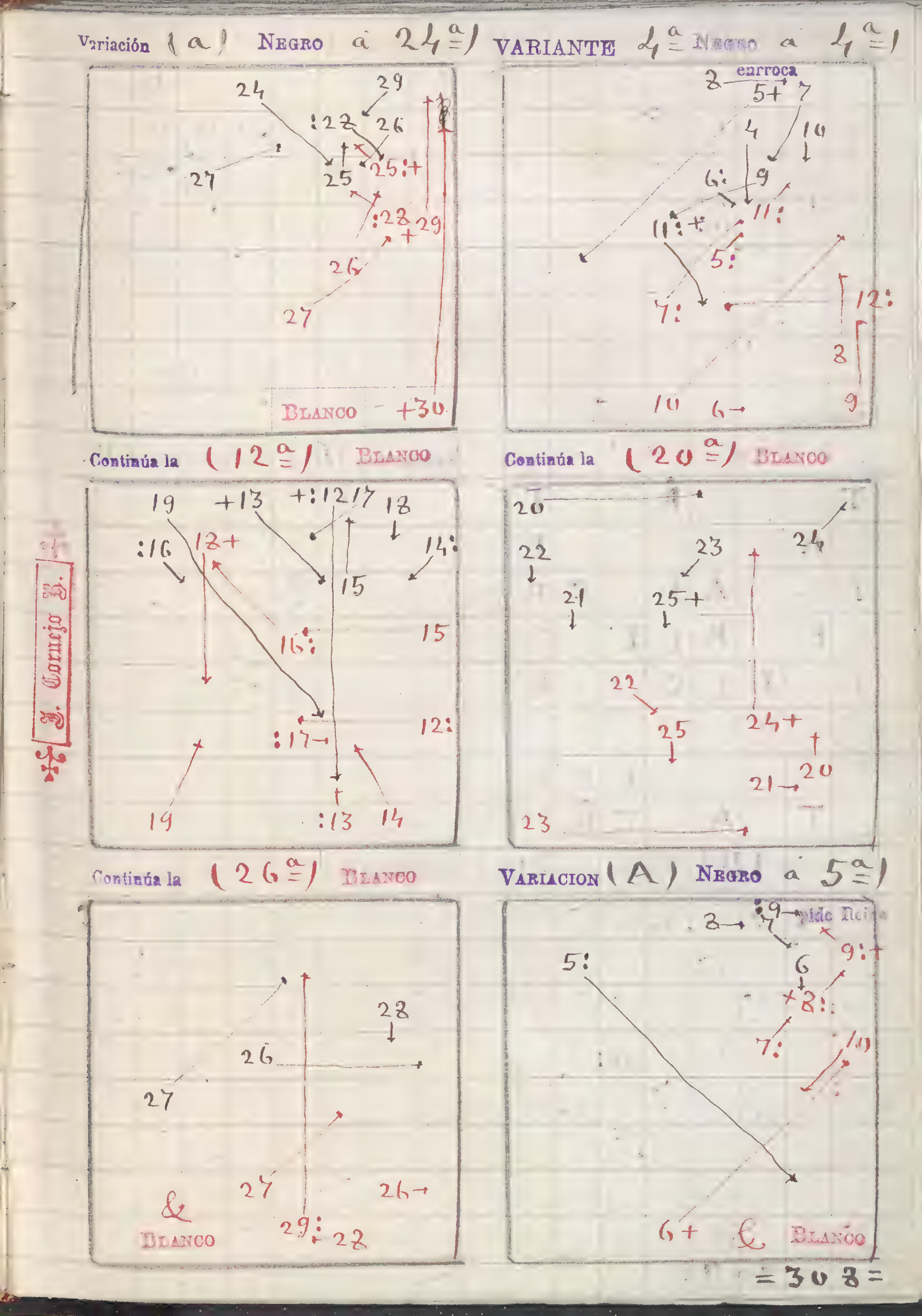
VARIANTE 3ª Negro à 4ª

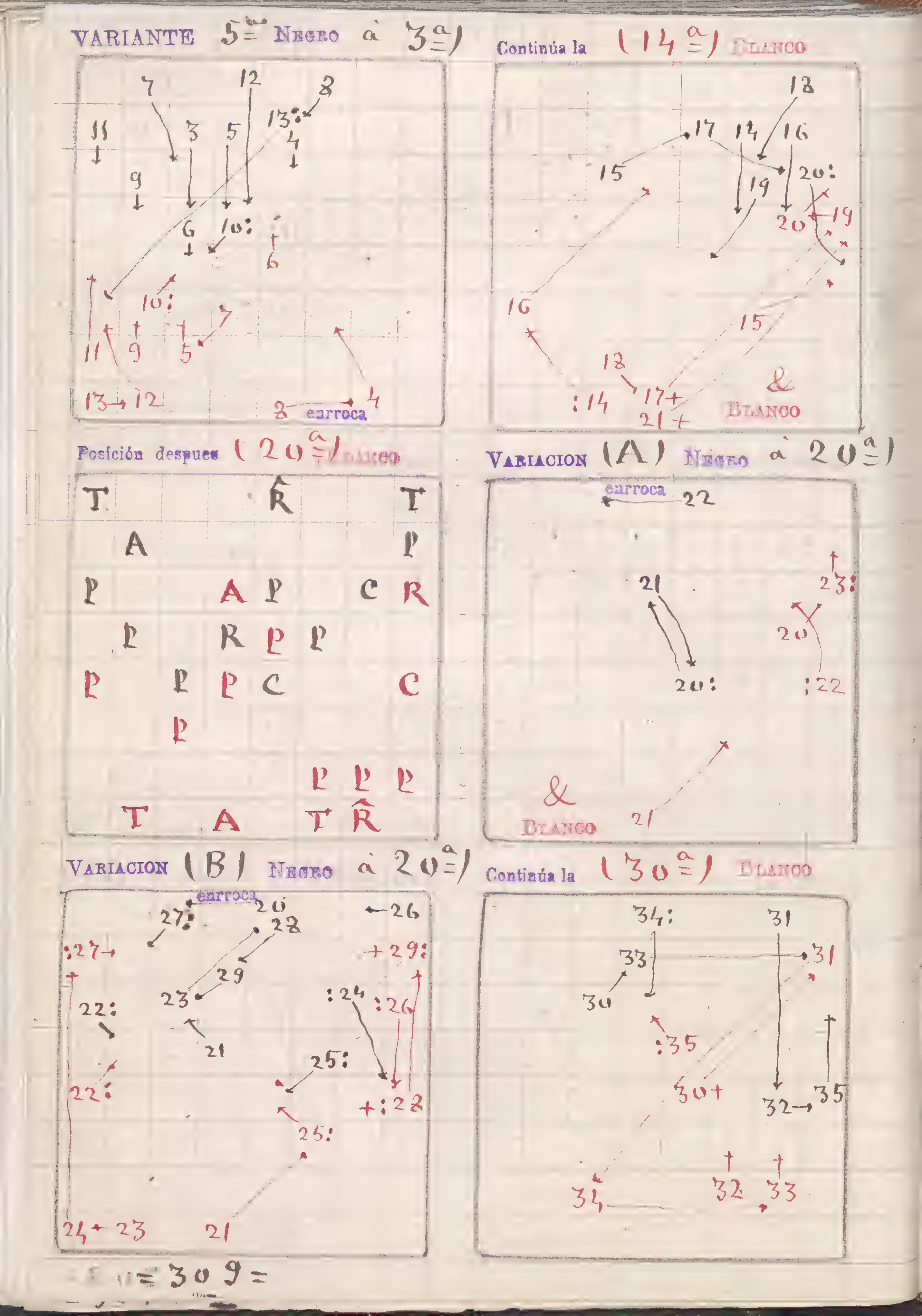
Continúa la (15ª) Blanco

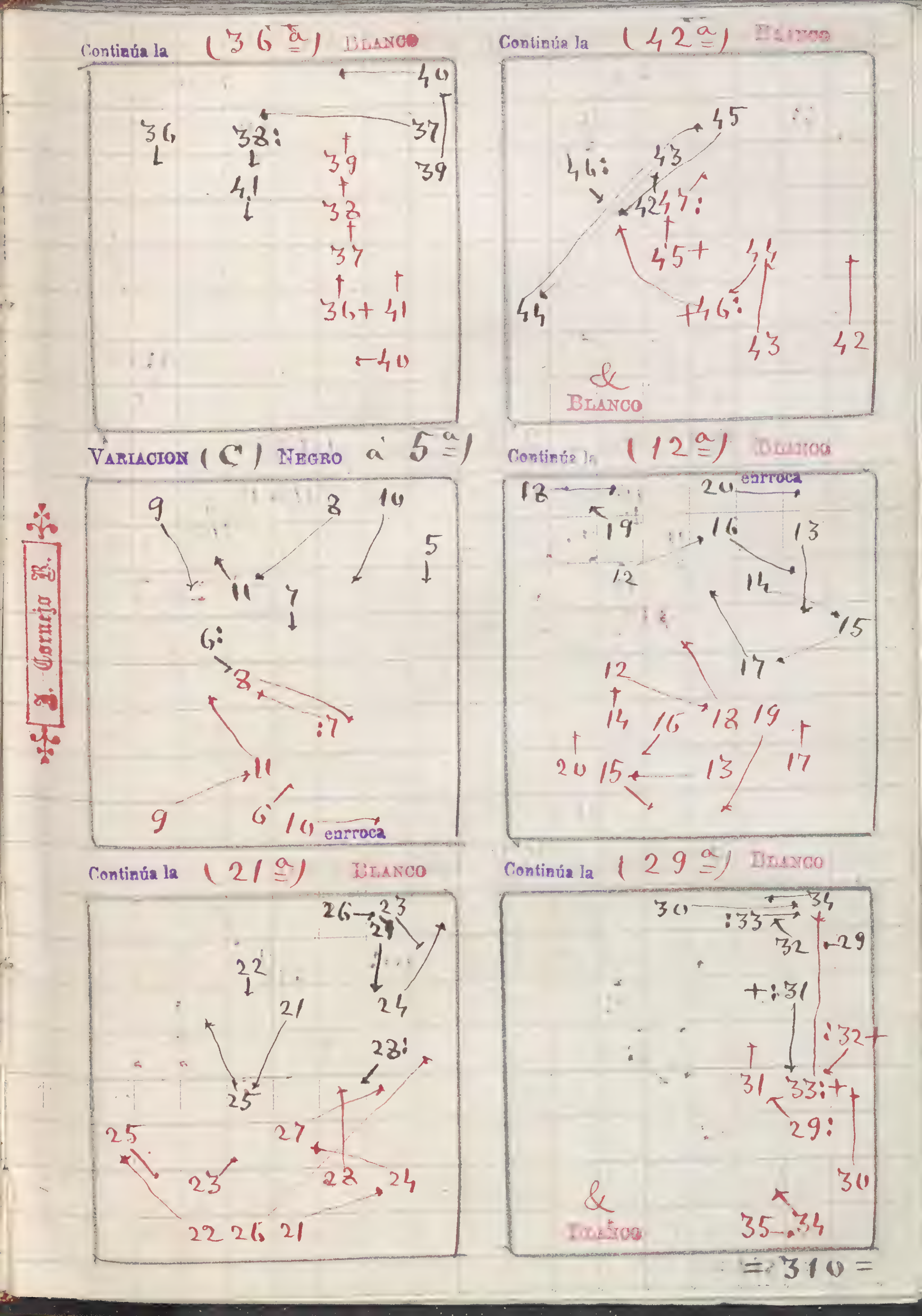
Posición despues (22ª) Blanco

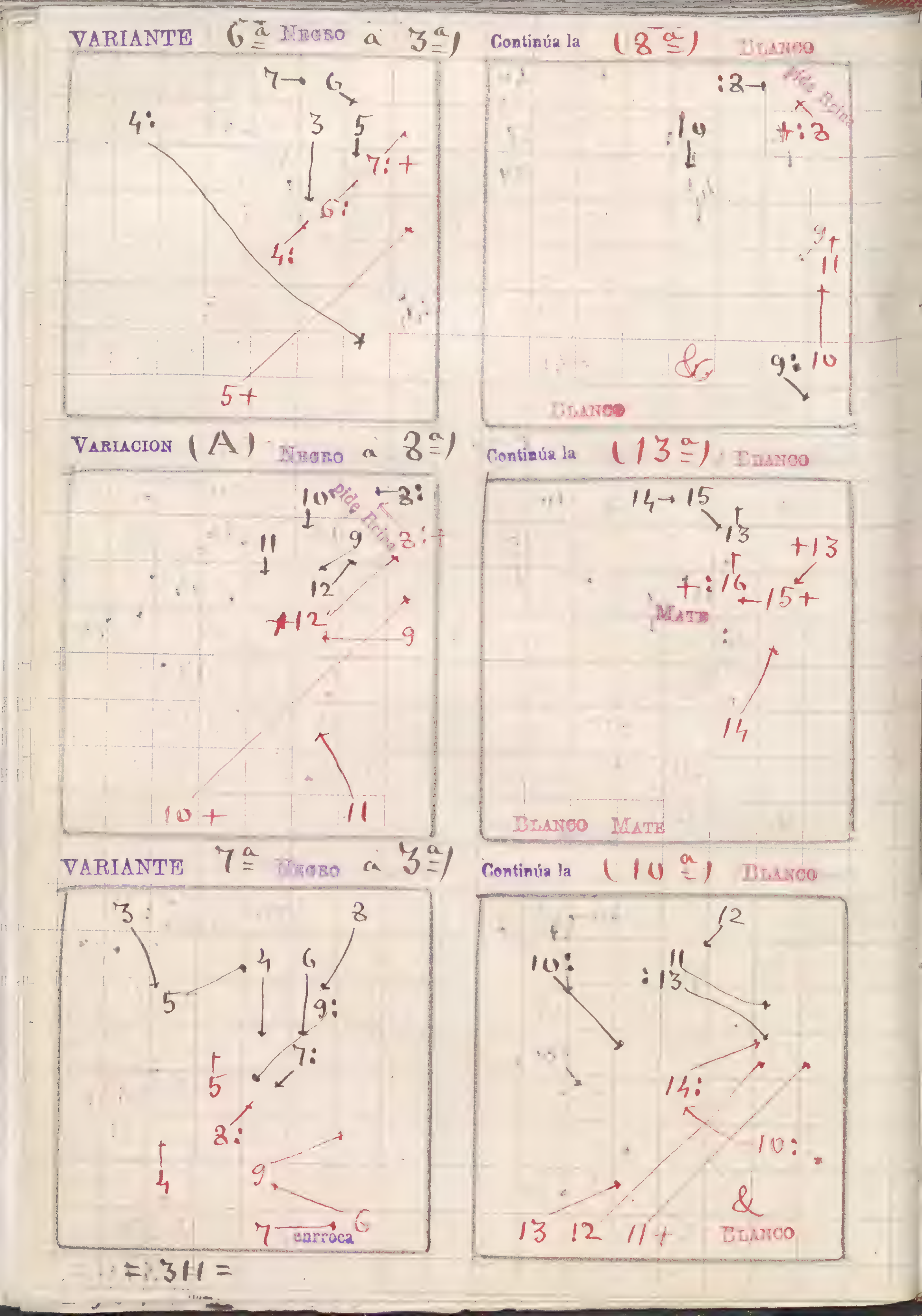
VARIACION (A) Negro à 22ª)

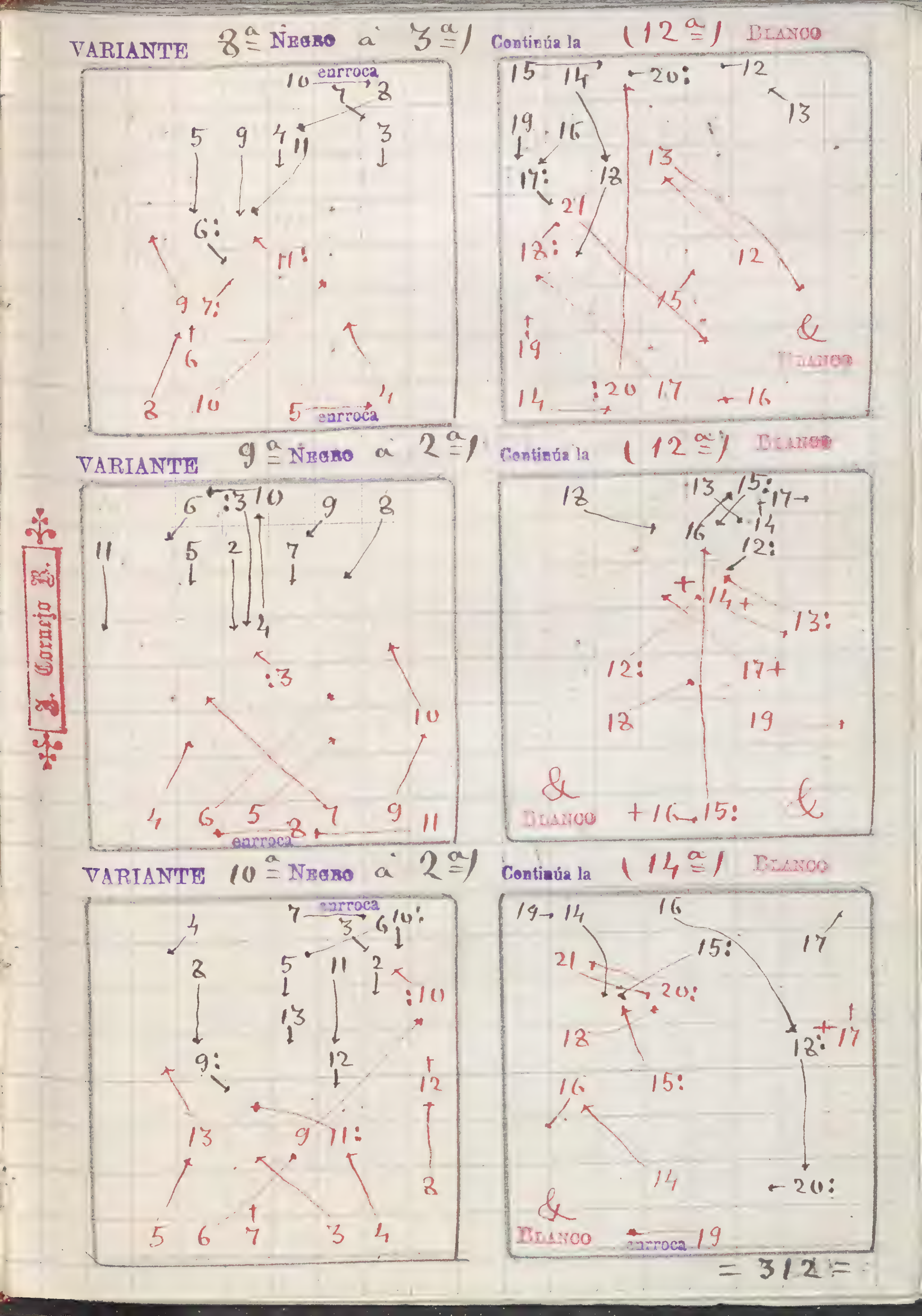


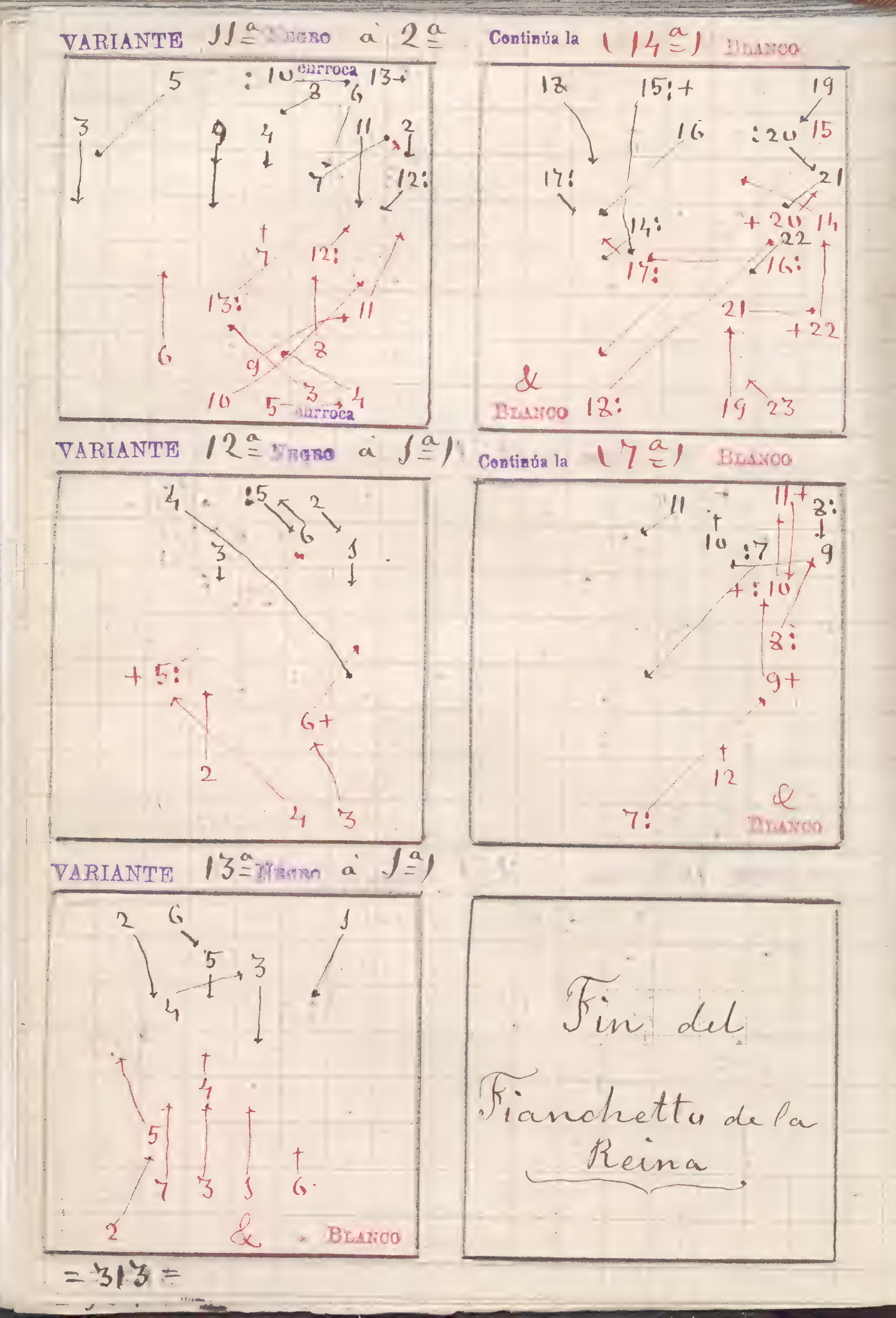

Variación (a) Negro à 24ª)
Blanco +30
VARIANTE 4ª Negro à 4ª)
enrroca
Continúa la (12ª) Blanco
Continúa la (20ª) Blanco
J. Cornejo B.
Continúa la (26ª) Blanco
& Blanco
Variacion (A) Negro à 5ª)
C Blanco
= 303 =


VARIANTE 5ª Negro à 3ª)
13 → 12
2 enrroca 4
Continúa la (14ª) Blanco
& Blanco
Posición despues (20ª) Blanco
Variacion (A) Negro à 20ª)
enrroca 22
& Blanco
Variacion (B) Negro à 20ª)
enrroca
Continúa la (30ª) Blanco
32 → 35
= 309 =


Continúa la (36ª) Blanco
Continúa la (42ª) Blanco
& Blanco
Variacion (C) Negro á 5ª)
enrroca
Continúa la (12ª) Blanco
enrroca
Continúa la (21ª) Blanco
Continúa la (29ª) Blanco
& Blanco
J. Cornejo R.


VARIANTE (6ª Negro á 3ª)
Continúa la (8ª) Blanco
pide Reina
Blanco
Variacion (A) Negro á 3ª)
Continúa la (13ª) Blanco
pide Reina
Mate
Blanco Mate
VARIANTE 7ª Negro á 3ª)
Continúa la (10ª) Blanco
enrroca
Blanco
= 311 =

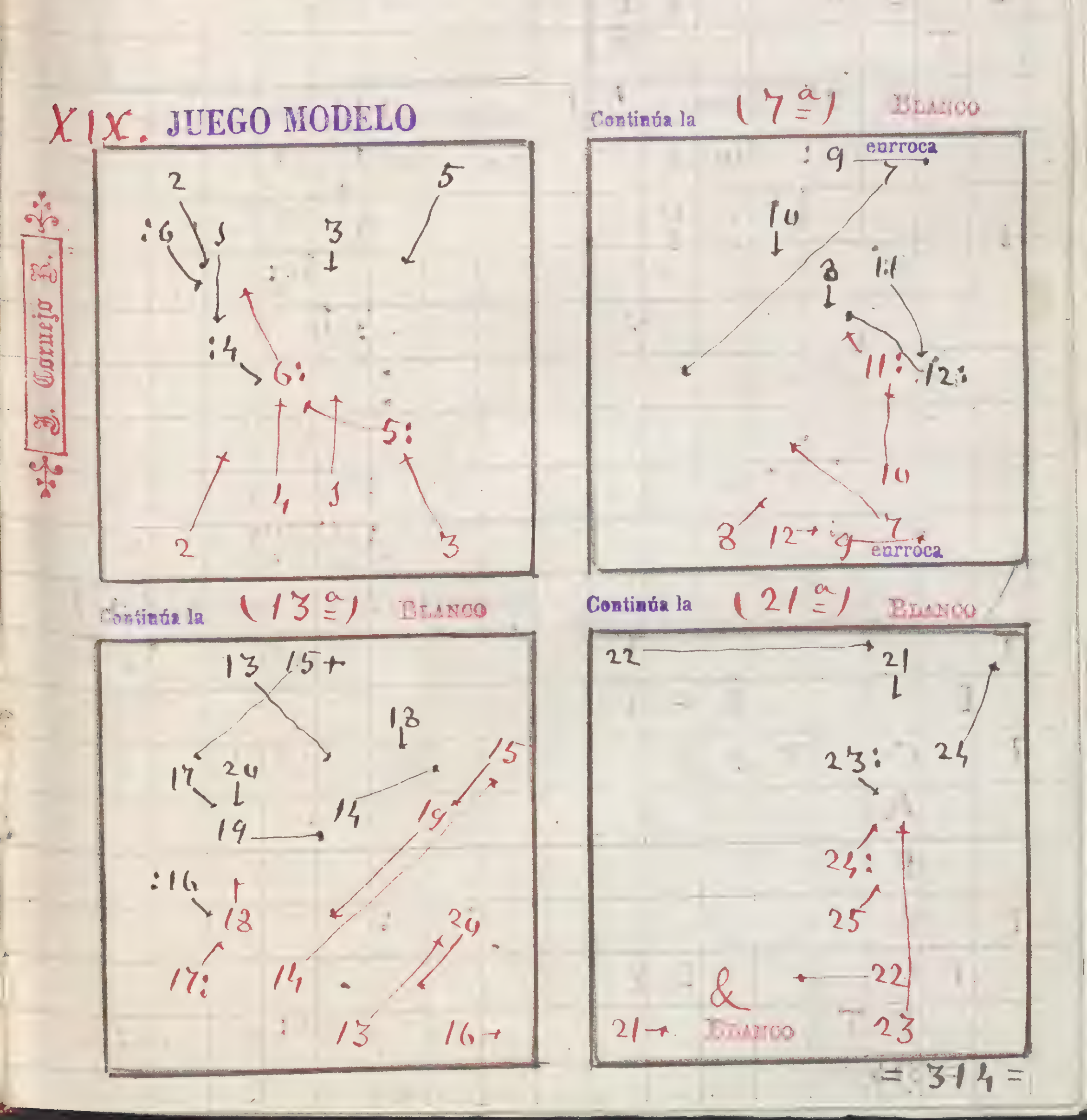

VARIANTE 8ª Negro á 3ª) Continúa la (12ª) Blanco
enrroca
enrroca
& Blanco
VARIANTE 9ª Negro á 2ª) Continúa la (12ª) Blanco
enrroca
& Blanco
VARIANTE 10ª Negro á 2ª) Continúa la (14ª) Blanco
enrroca
& Blanco
enrroca
J. Cornejo B.
= 312 =


VARIANTE 11ª Negro à 2ª
Continúa la (14ª) Blanco
enrroca
enrroca
& Blanco
VARIANTE 12ª Negro à 1ª)
Continúa la (7ª) Blanco
& Blanco
VARIANTE 13ª Negro à 1ª)
& Blanco
Fin del
Fianchetto de la
Reina
= 313 =

Artículo 3º

Defensa Siciliana

XIX. **JUEGO MODELO**



Posición despues (24ª Blanco)

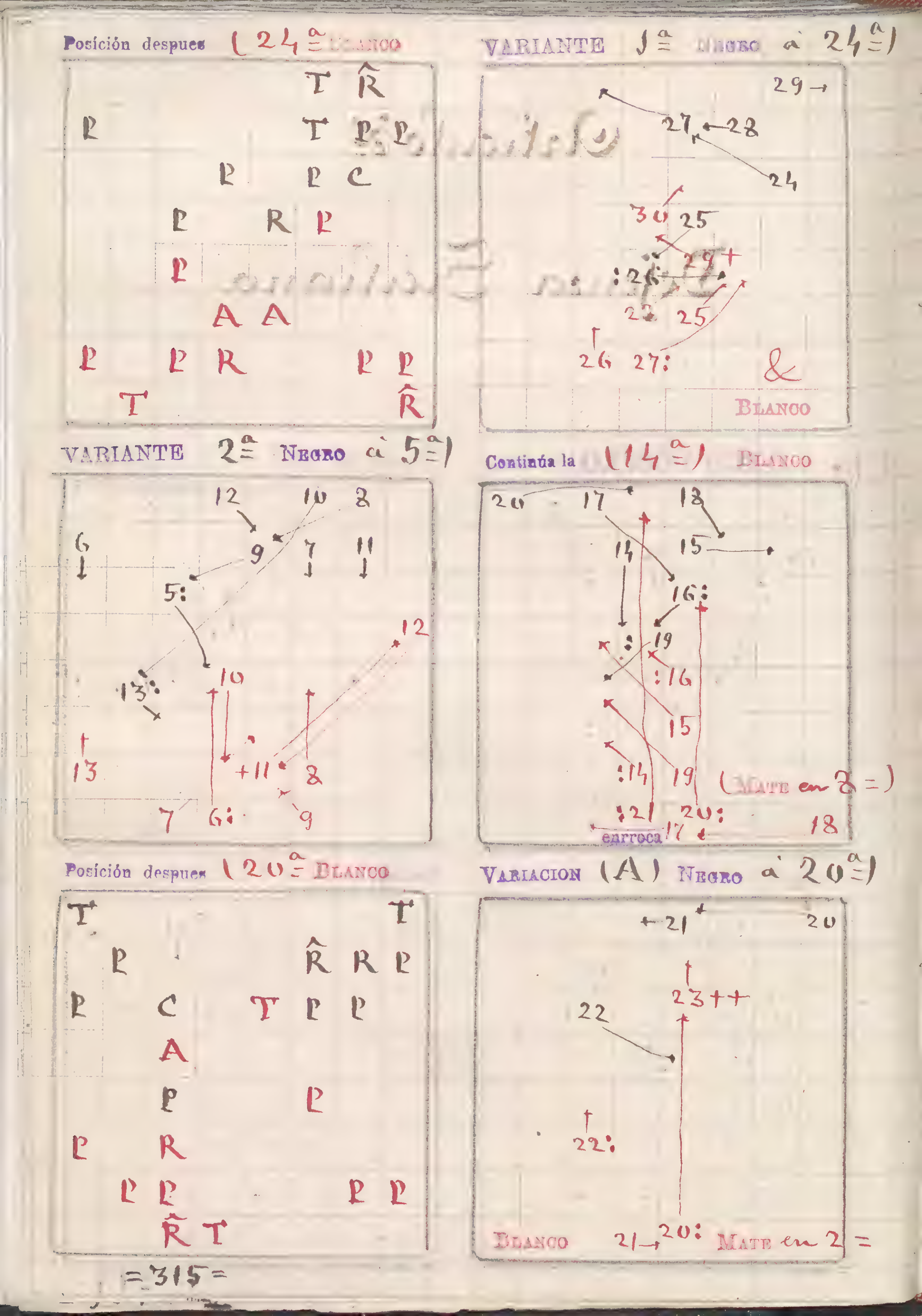
VARIANTE 1ª Negro á 24ª)

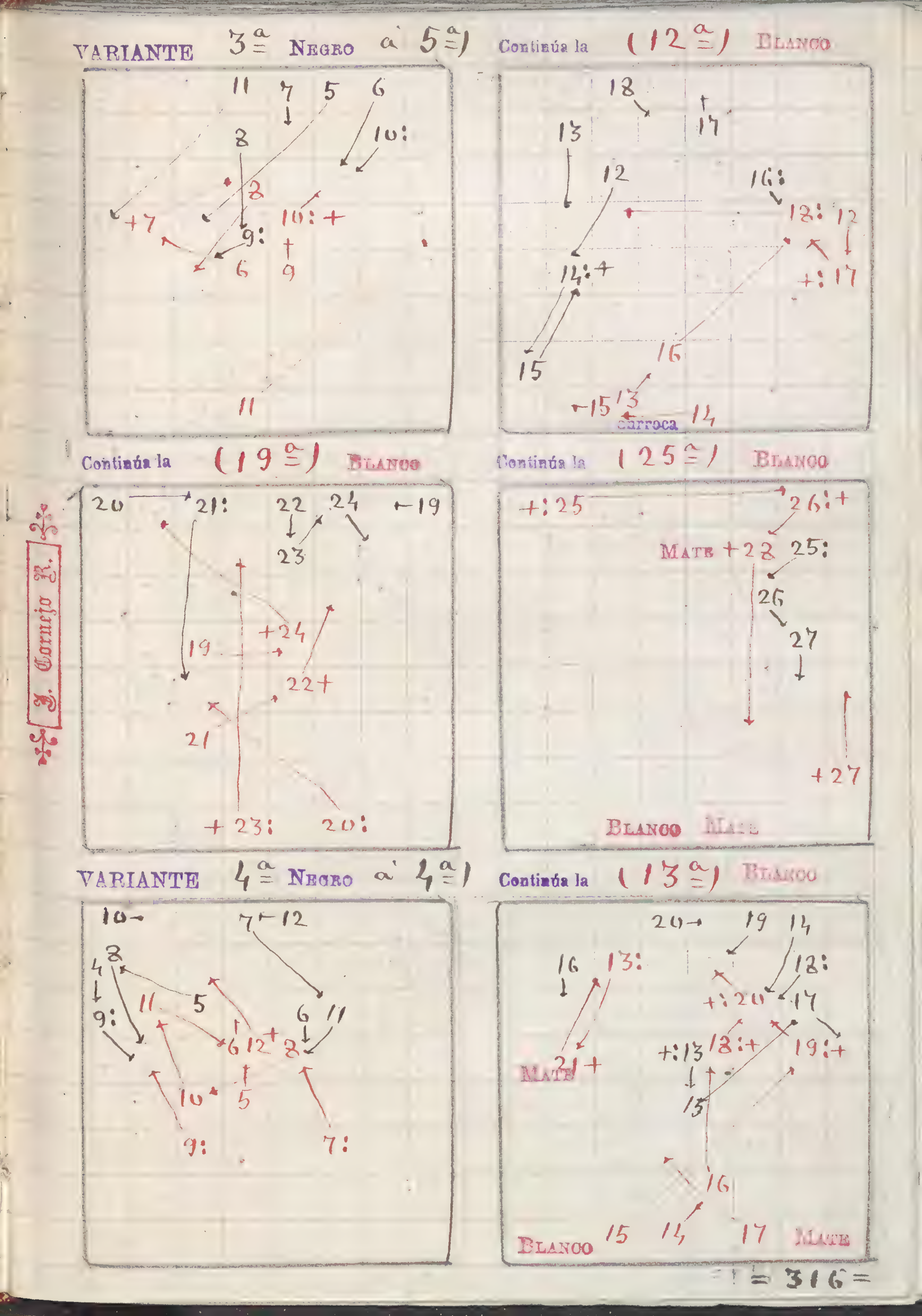
VARIANTE 2ª Negro á 5ª)

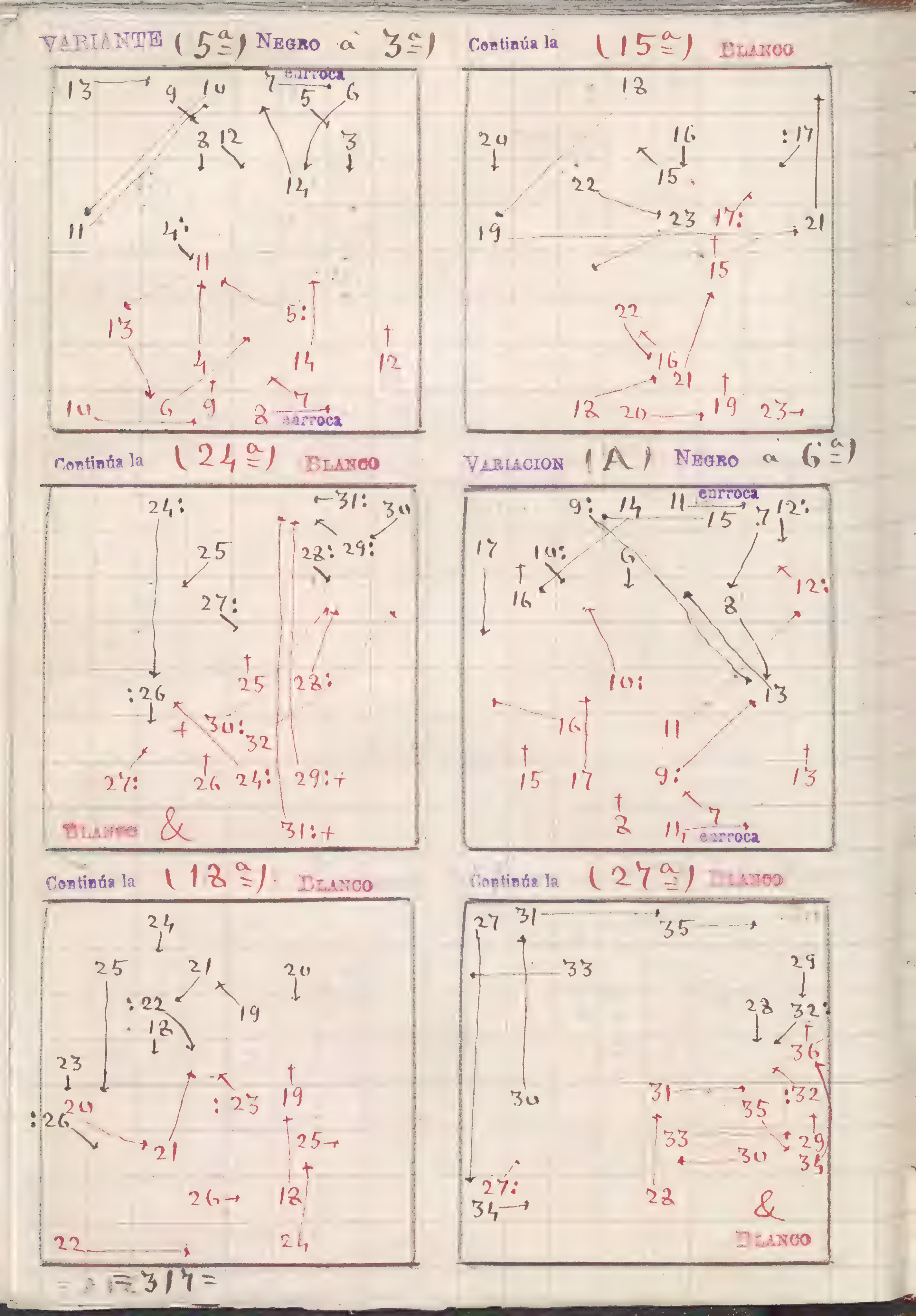
Continúa la (14ª) Blanco

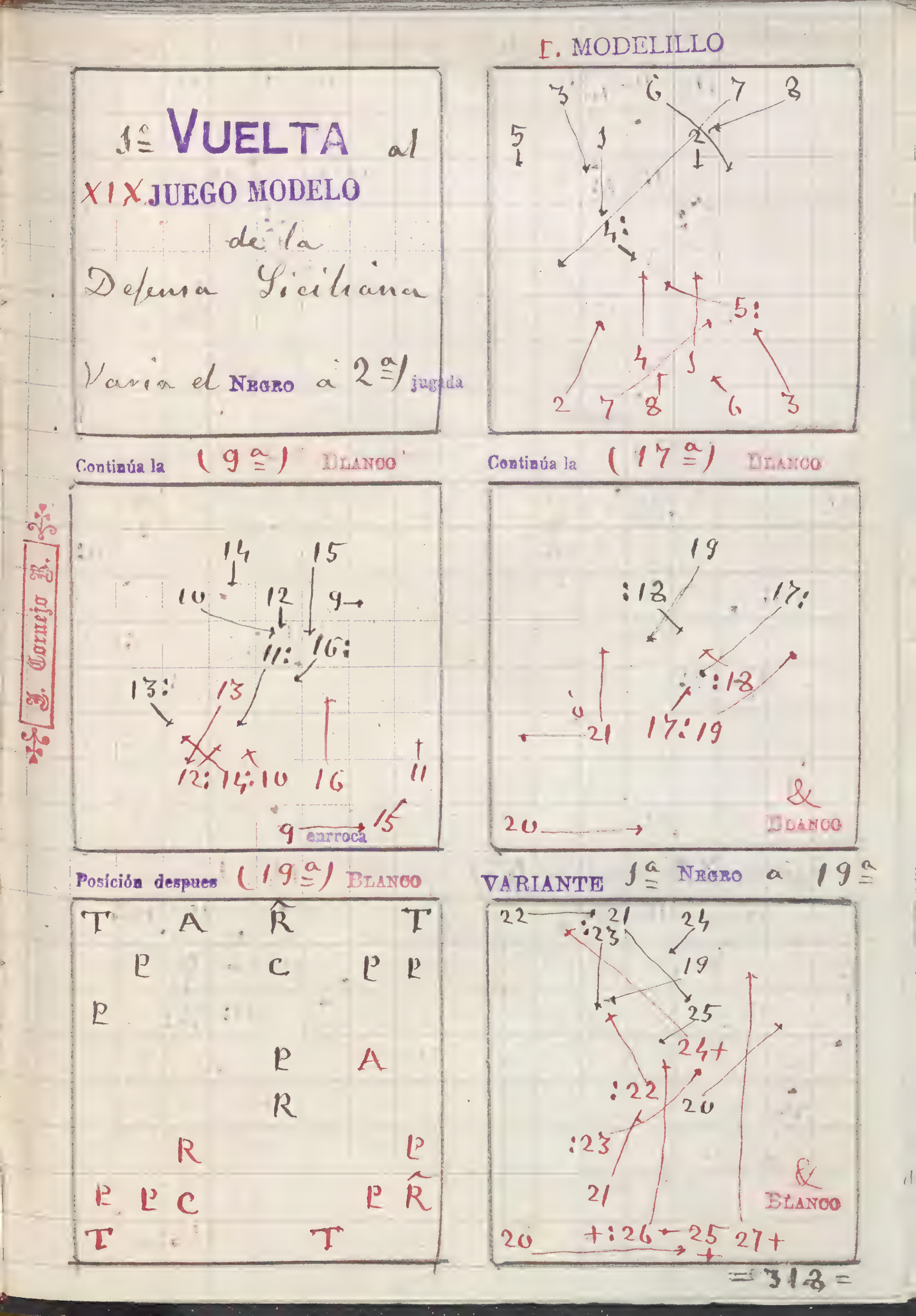
Posición despues (20ª Blanco

VARIACION (A) Negro á 20ª)

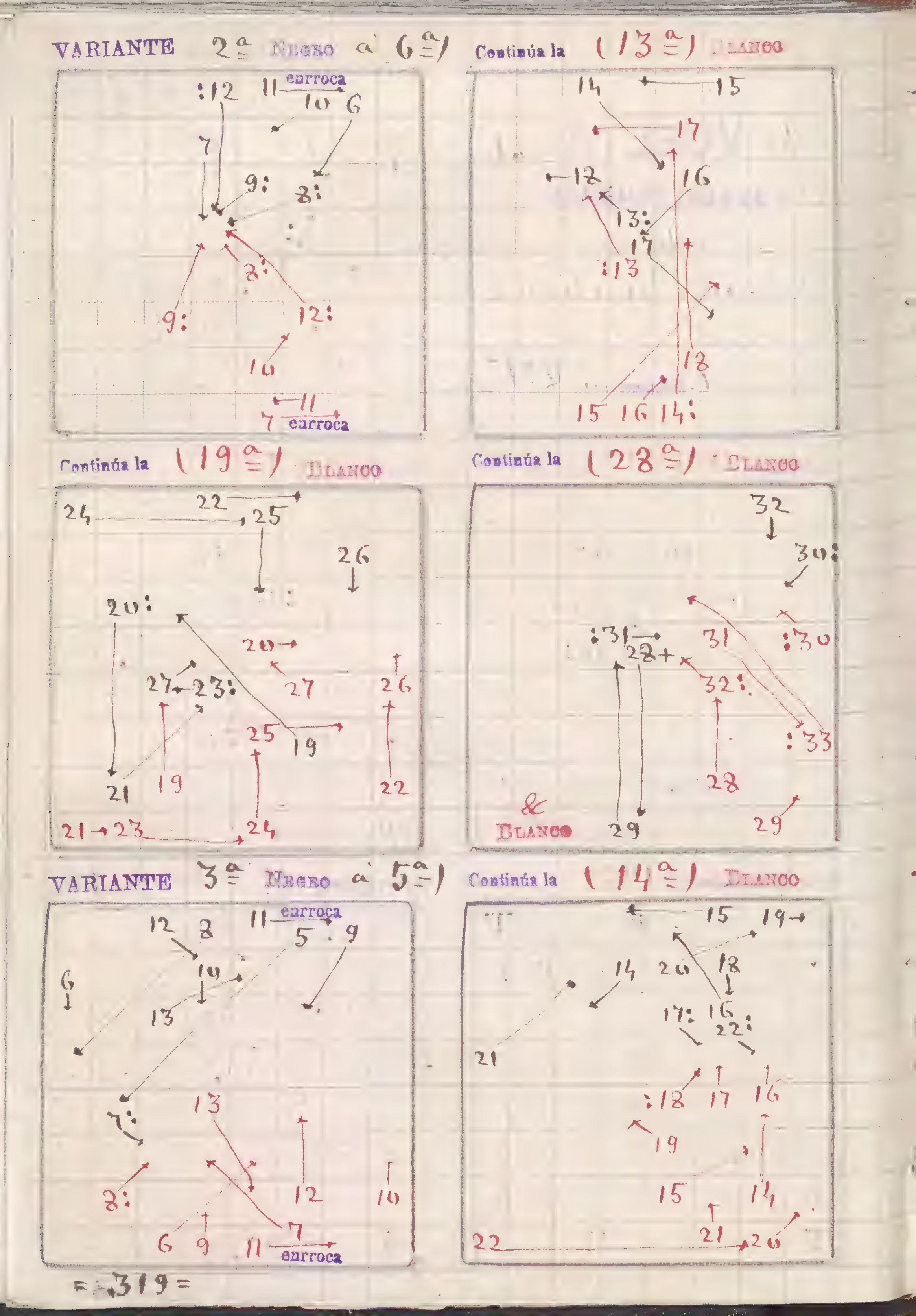



VARIANTE 3ª Negro á 5ª)
Continúa la (12ª) Blanco
enrroca
Continúa la (19ª) Blanco
Continúa la (25ª) Blanco
Mate
Blanco Mate
J. Cornejo R.
VARIANTE 4ª Negro á 4ª)
Continúa la (13ª) Blanco
Mate
Blanco
Mate

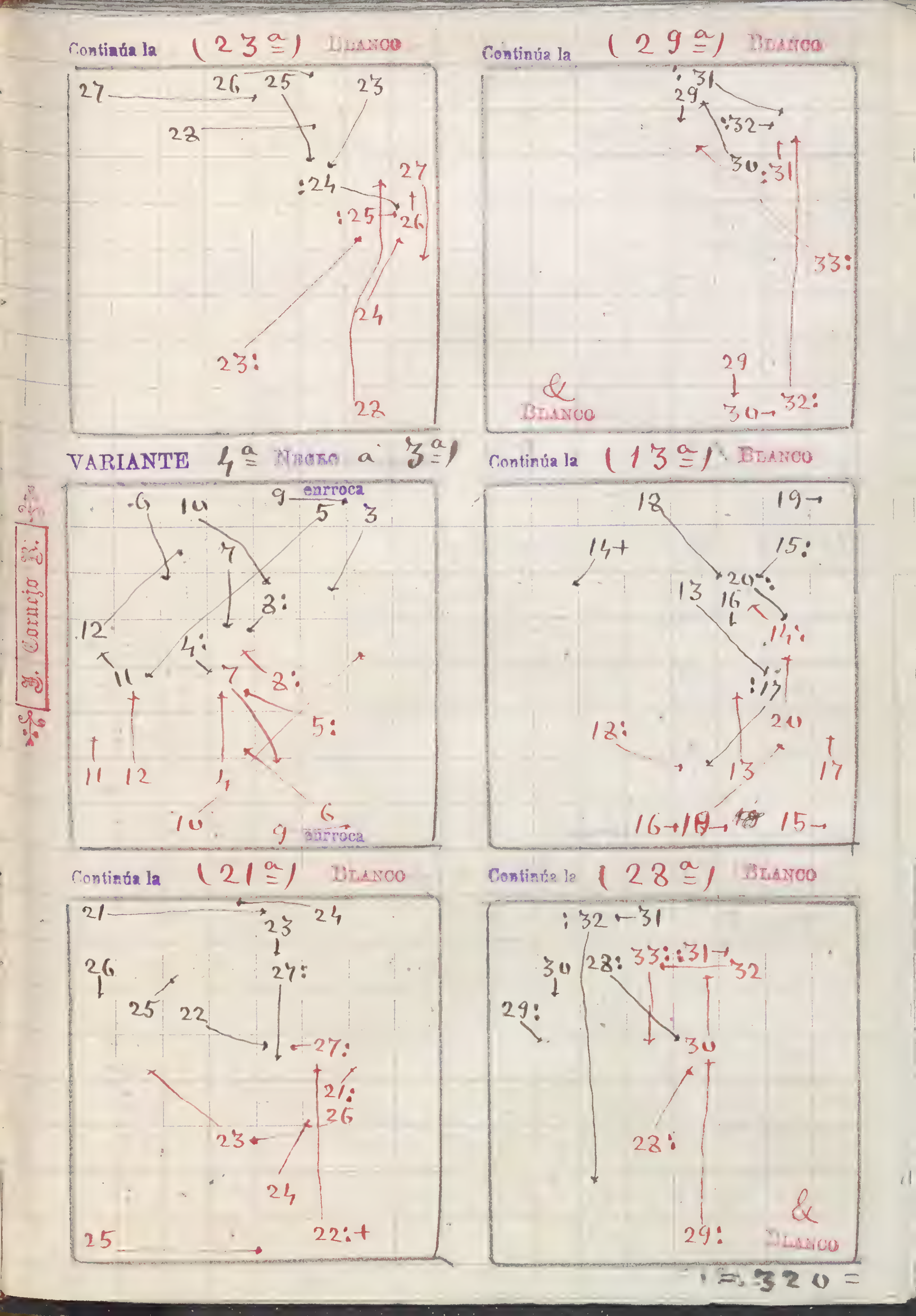

Variante (5ª) Negro à 3ª)
Continúa la (15ª) Blanco
Continúa la (24ª) Blanco
Variacion (A) Negro à 6ª)
Blanco &
Continúa la (18ª) Blanco
Continúa la (27ª) Blanco
& Blanco
=317=

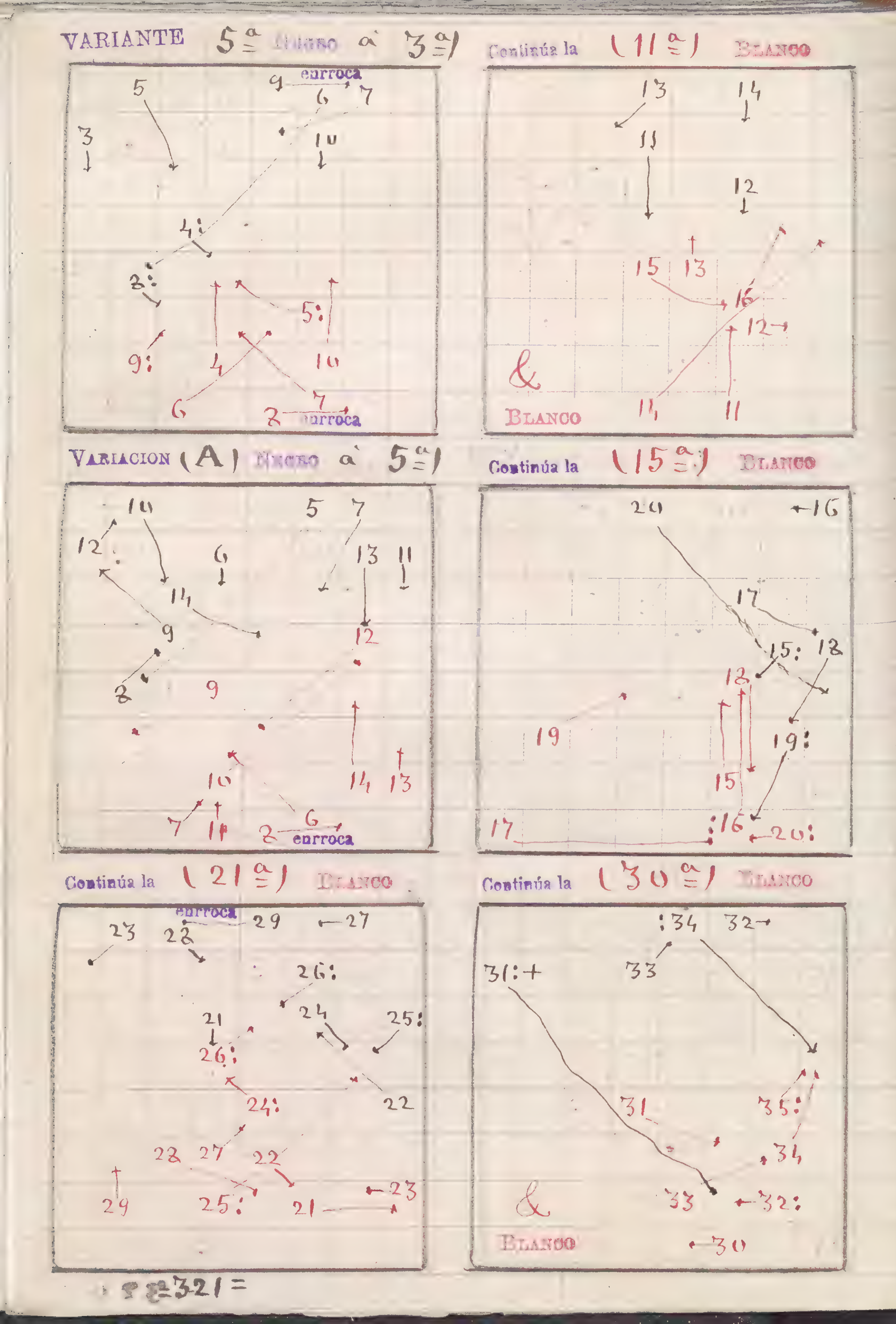


1ª VUELTA al
XIX JUEGO MODELO
de la
Defensa Siciliana
Varía el Negro á 2ª jugada
I. MODELILLO
Continúa la (9ª) Blanco
Continúa la (17ª) Blanco
enroca
& Blanco
Posición despues (19ª) Blanco
VARIANTE 1ª Negro á 19ª
& Blanco
J. Cornejo R.
= 313 =



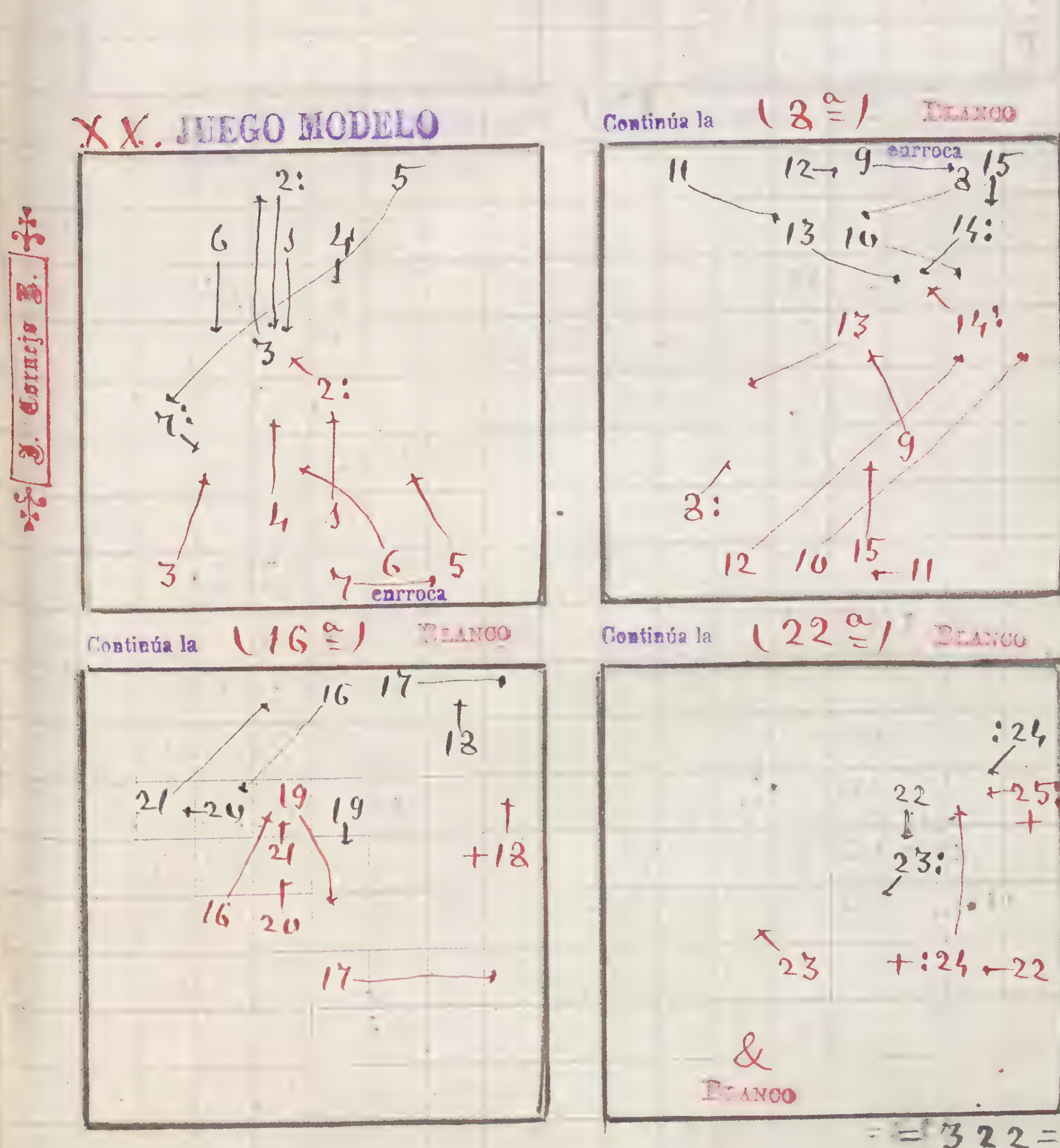
VARIANTE 2ª Negro á (6ª)
enrroca
enrroca
Continúa la (13ª) Blanco
Continúa la (19ª) Blanco
Continúa la (28ª) Blanco
& Blanco
VARIANTE 3ª Negro á 5ª)
enrroca
enrroca
Continúa la (14ª) Blanco

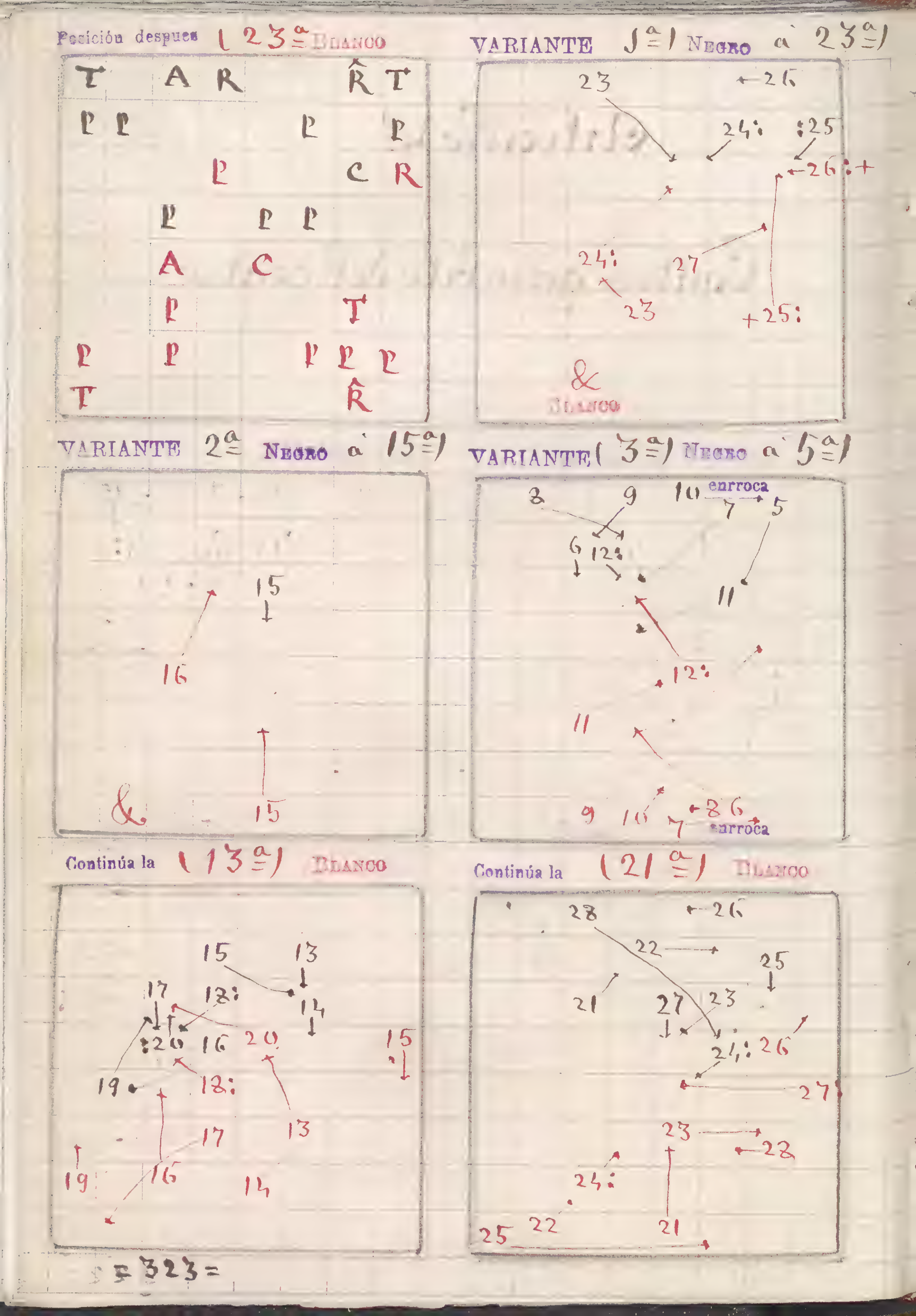

Continúa la (23ª) Blanco
Continúa la (29ª) Blanco
& Blanco
Variante 4ª Negro á 3ª)
enrroca
enrroca
Continúa la (13ª) Blanco
Continúa la (21ª) Blanco
Continúa la (28ª) Blanco
& Blanco
J. Cornejo R.
= 320 =

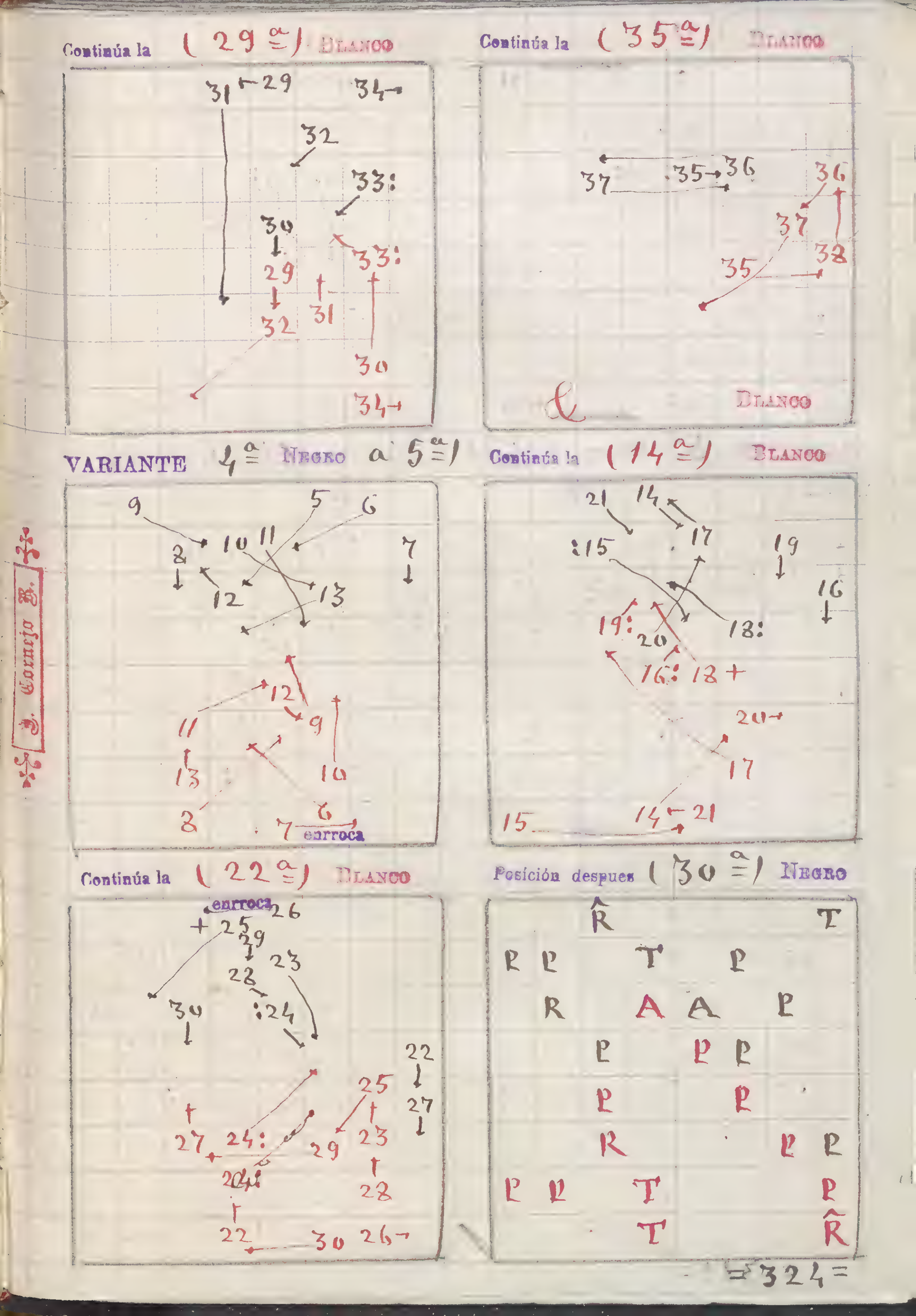

VARIANTE 5ª á 3ª)
enrroca
Continúa la (11ª) Blanco
&
Blanco
Variacion (A) Negro á 5ª)
enrroca
Continúa la (15ª) Blanco
Continúa la (21ª) Blanco
enrroca
Continúa la (30ª) Blanco
&
Blanco
= 321 =

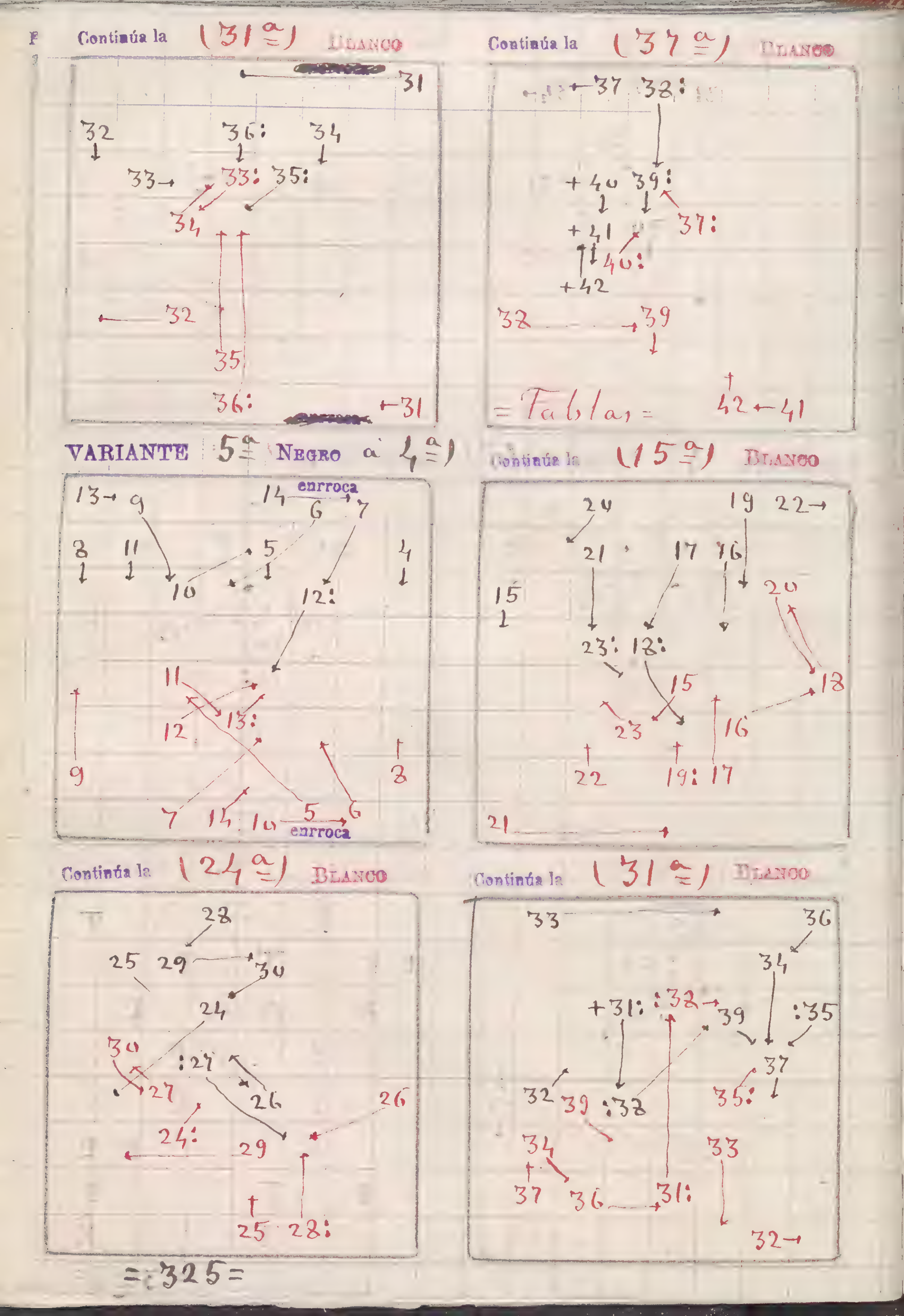
Artículo 4º

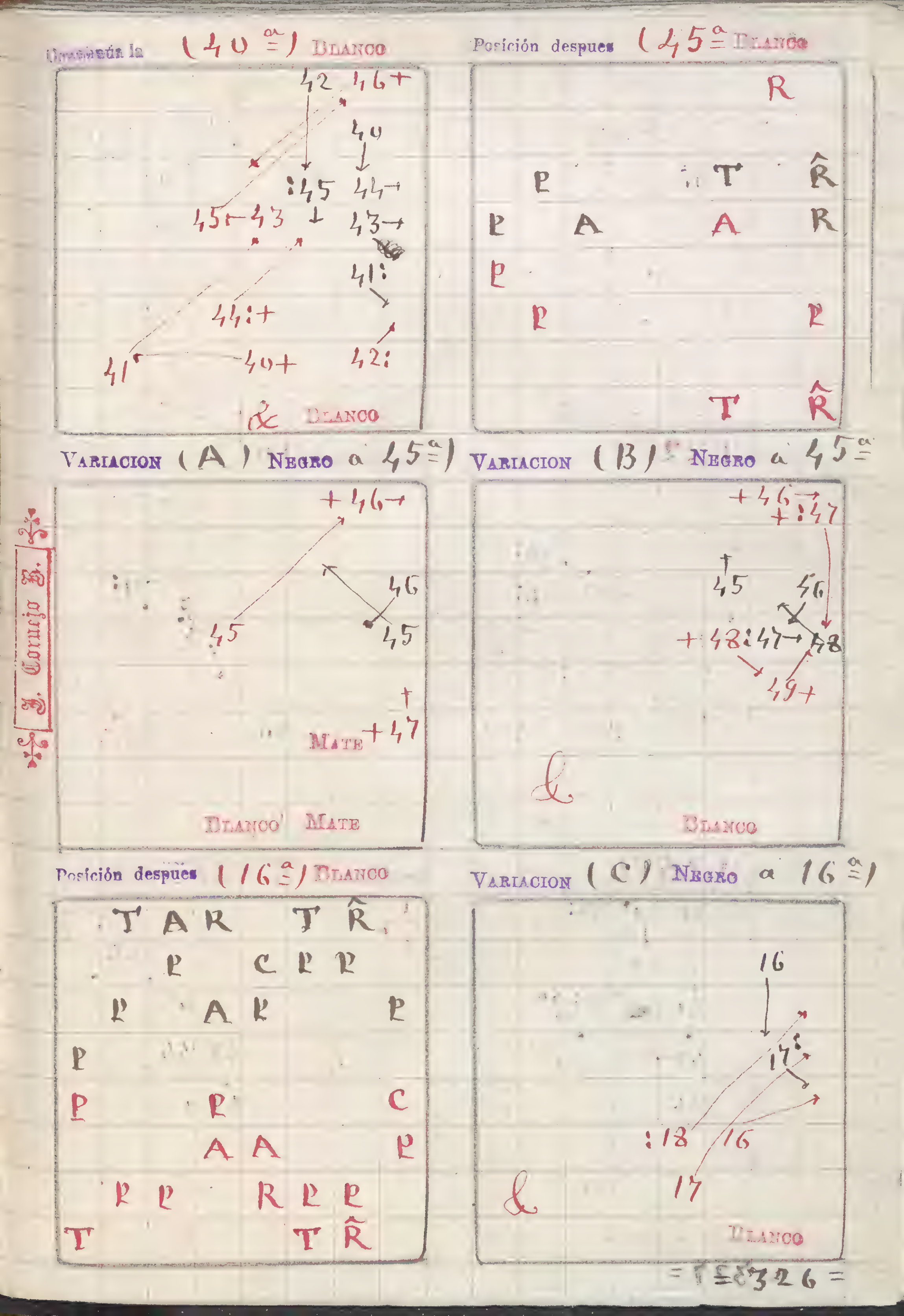
Contra gambito del centro.

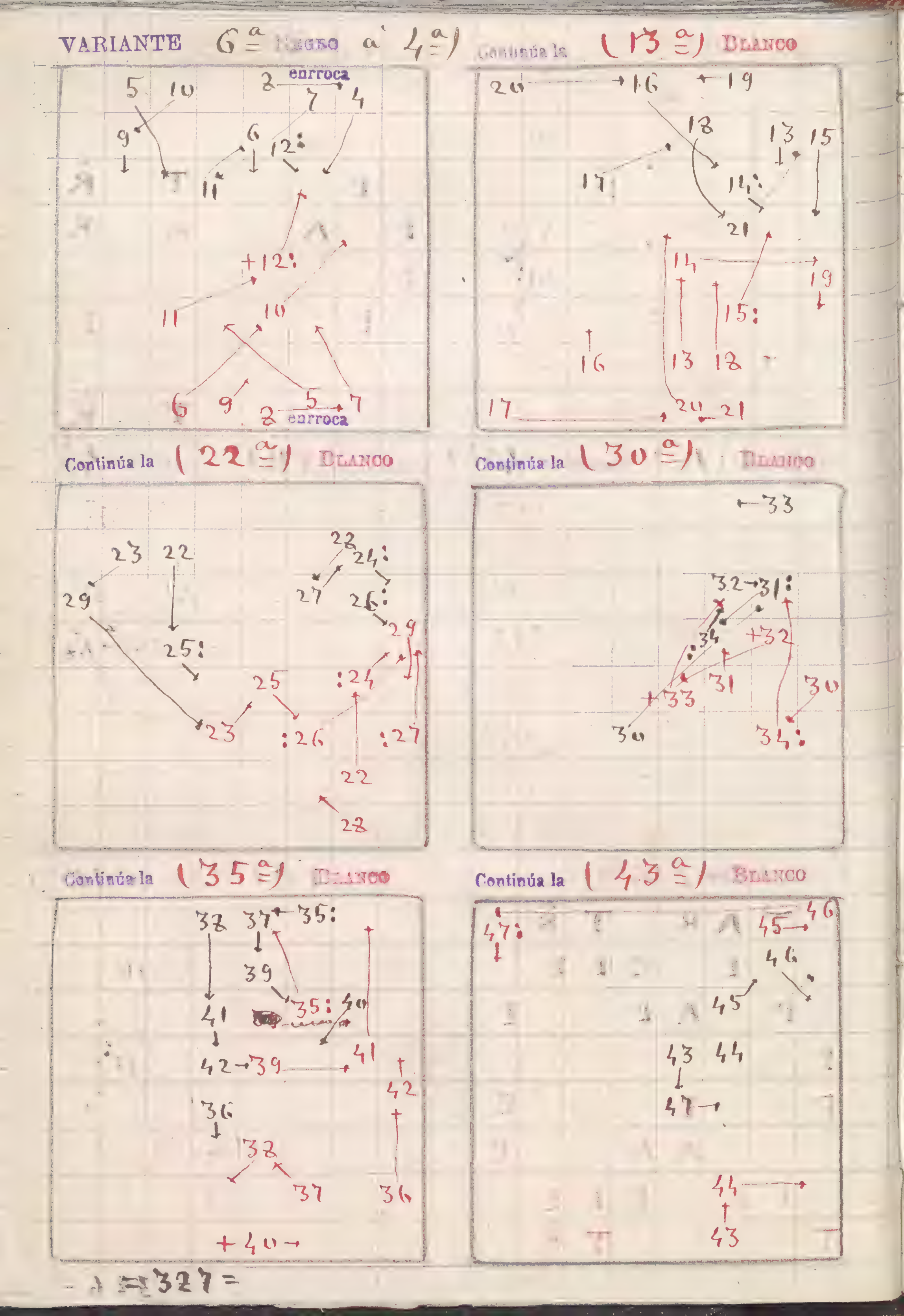



Posición despues (23ª Blanco
T A R R̂ T
P P P P
P C R
P P P
A C
P T
P P P P P
T R̂
VARIANTE 1ª) Negro á 23ª)
23 ←26
24: :25
←26:+
24: 27
23 +25:
&
Blanco
VARIANTE 2ª Negro á 15ª)
15
16
&
15
VARIANTE (3ª) Negro á 5ª)
3 9 10 enrroca 7 5
6 12:
11
12:
11
9 10 7 ←8 6 enrroca
Continúa la (13ª) Blanco
15 13
17 18: 14
:20 16 20 15
19 18:
17 13
19 16 14
Continúa la (21ª) Blanco
28 ←26
22 25
21 27 23
24: 26
27
23 ←28
24:
25 22 21
= 323 =

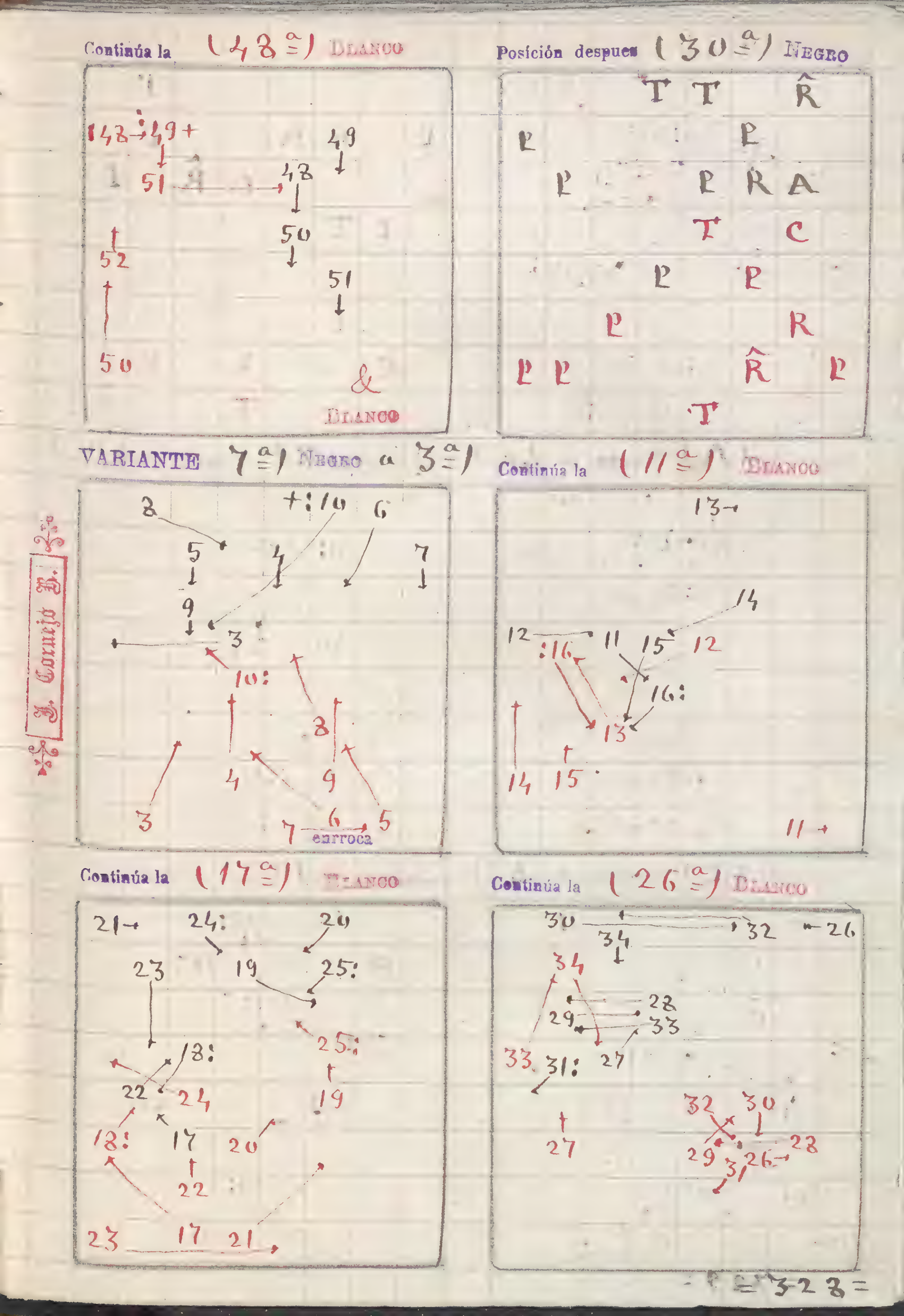

Continúa la (29ª) Blanco
Continúa la (35ª) Blanco
Blanco
VARIANTE 4ª Negro a 5ª
enrroca
Continúa la (14ª) Blanco
Continúa la (22ª) Blanco
enrroca
Posición despues (30ª) Negro
J. Cornejo B.
=324=


Continúa la (31ª) Blanco
Continúa la (37ª) Blanco
= Tablas =
Variante (5ª) Negro á (4ª)
enrroca
enrroca
Continúa la (15ª) Blanco
Continúa la (24ª) Blanco
Continúa la (31ª) Blanco
=325=

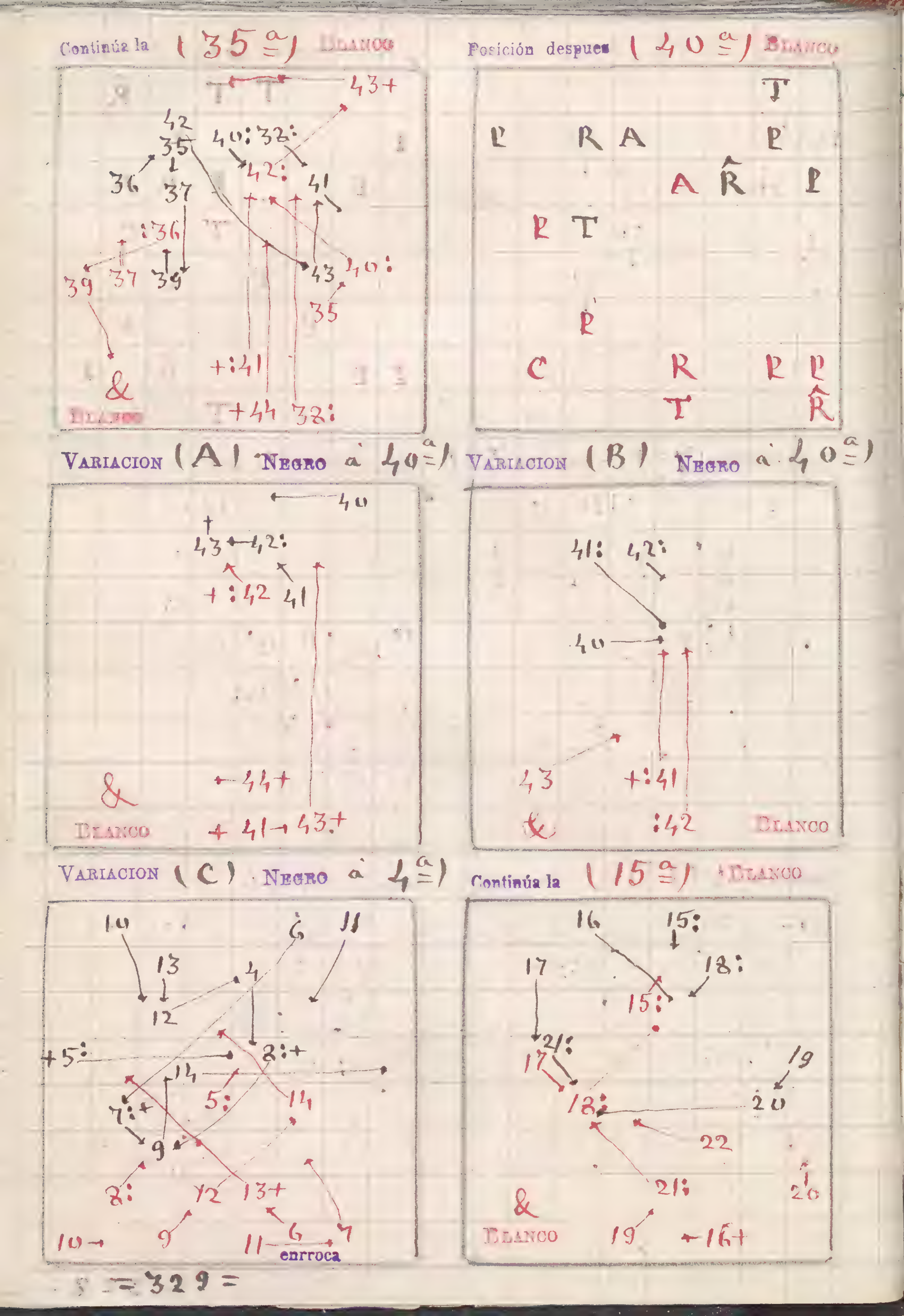

(40ª) Blanco
Blanco
Posición despues (45ª) Blanco
Variacion (A) Negro a 45ª)
Mate
Blanco Mate
Variacion (B) Negro a 45ª
Blanco
J. Cornejo B.
Posición despues (16ª) Blanco
Variacion (C) Negro a 16ª)
Blanco
=326=



VARIANTE 6ª Negro á 4ª)
Continúa la (13ª) Blanco
enrroca
enrroca
Continúa la (22ª) Blanco
Continúa la (30ª) Blanco
Continúa la (35ª) Blanco
Continúa la (43ª) Blanco
327



Continúa la (48ª) Blanco
143→49+
49
51
48
50
52
51
50
&
Blanco
Posición despues (30ª) Negro
T T R̂
P P
P P R A
T C
P P
P R
P P R̂ P
T
VARIANTE 7ª) Negro a 3ª)
8
+:10
6
5
4
7
9
3
10:
8
4
9
3
7
6
5
enrroca
Continúa la (11ª) Blanco
13→
14
12
11
15
12
:16
16:
13
14
15
11→
J. Cornejo B.
Continúa la (17ª) Blanco
21→
24:
20
23
19
25:
18:
25:
22
24
19
18:
17
20
22
23
17
21
Continúa la (26ª) Blanco
30
32
←26
34
34
28
29
33
33
31:
27
32
30
27
29
31
26→
28

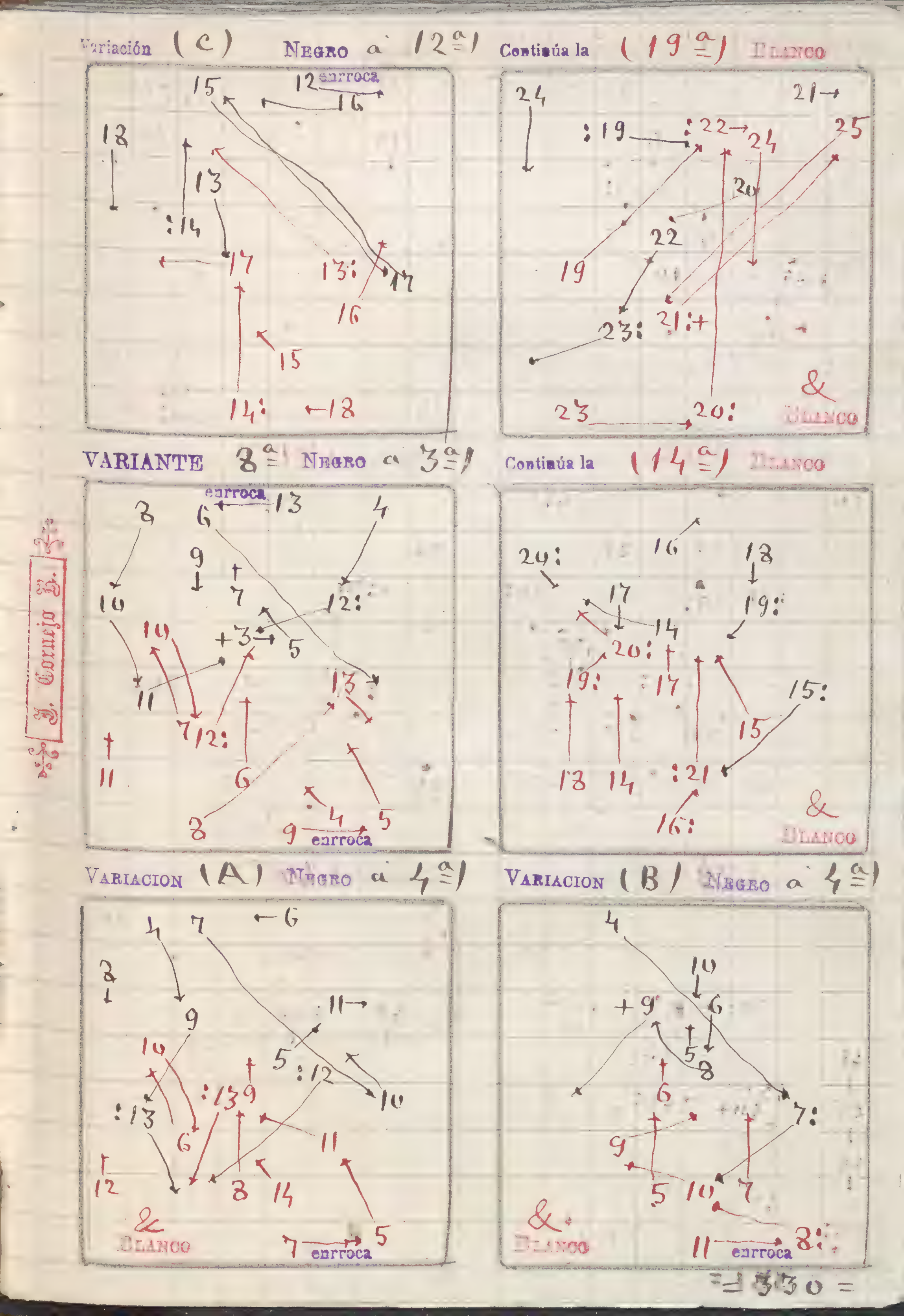


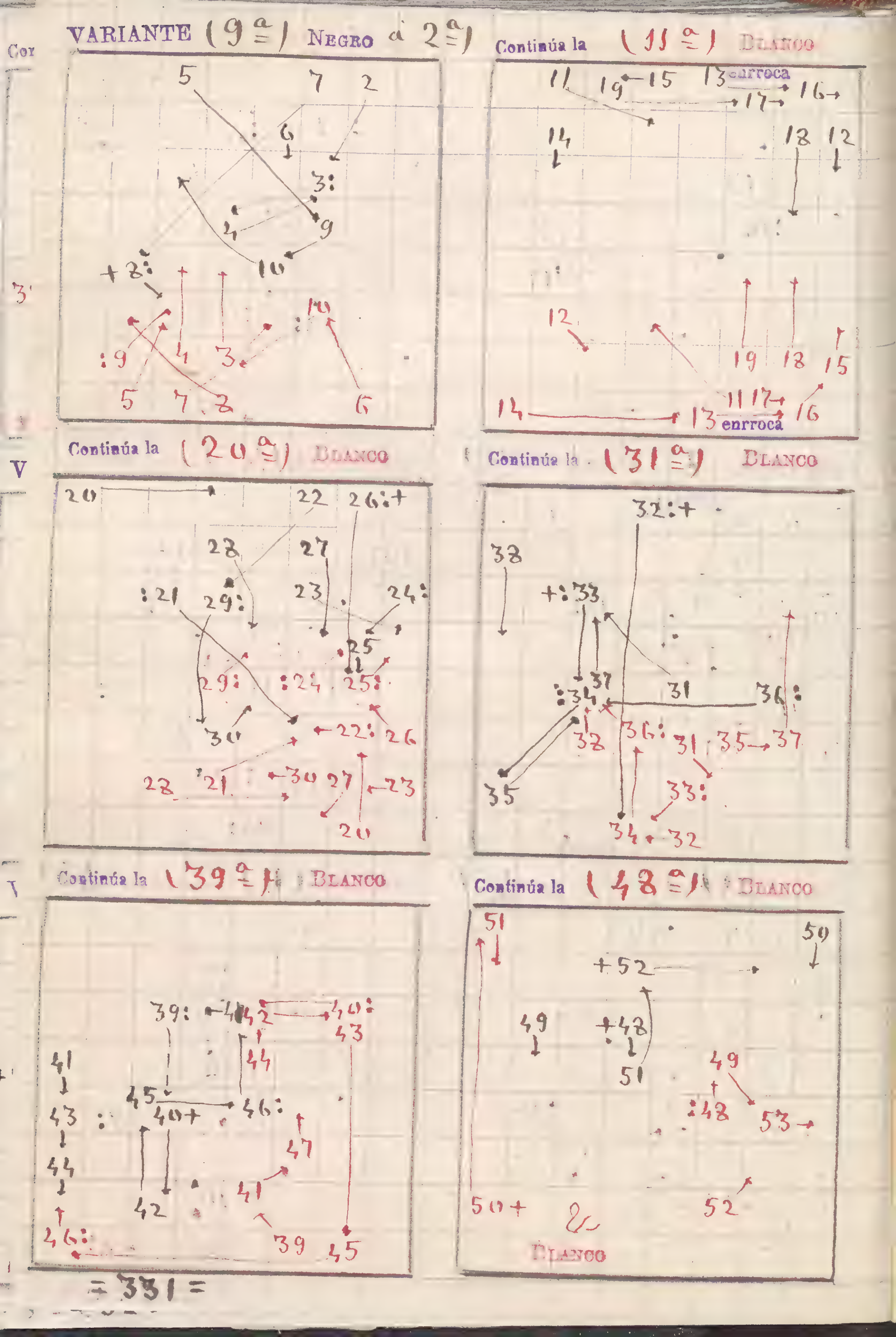
Continúa la (35ª) Blanco
Posición despues (40ª) Blanco
Blanco
Variacion (A) Negro à 40ª)
Variacion (B) Negro à 40ª)
Blanco
Blanco
Variacion (C) Negro à 4ª)
Continúa la (15ª) Blanco
enrroca
Blanco

Variación (C) Negro á 12ª) Continúa la (19ª) Blanco

Variante 8ª Negro á 3ª) Continúa la (14ª) Blanco

Variacion (A) Negro á 4ª) Variacion (B) Negro á 4ª)




VARIANTE (9ª) NEGRO á 2ª)
Continúa la (11ª) BLANCO
enrroca
Continúa la (20ª) BLANCO
Continúa la (31ª) BLANCO
Continúa la (39ª) BLANCO
Continúa la (48ª) BLANCO
BLANCO

Segunda parte.

Defensas por el negro ó sean partidas en que el blanco con la salida debe perder.

Comprende las

Regulares de los Alfiles

Regulares de los Caballos

Regulares Centrales

Partidas semi-regulares

é

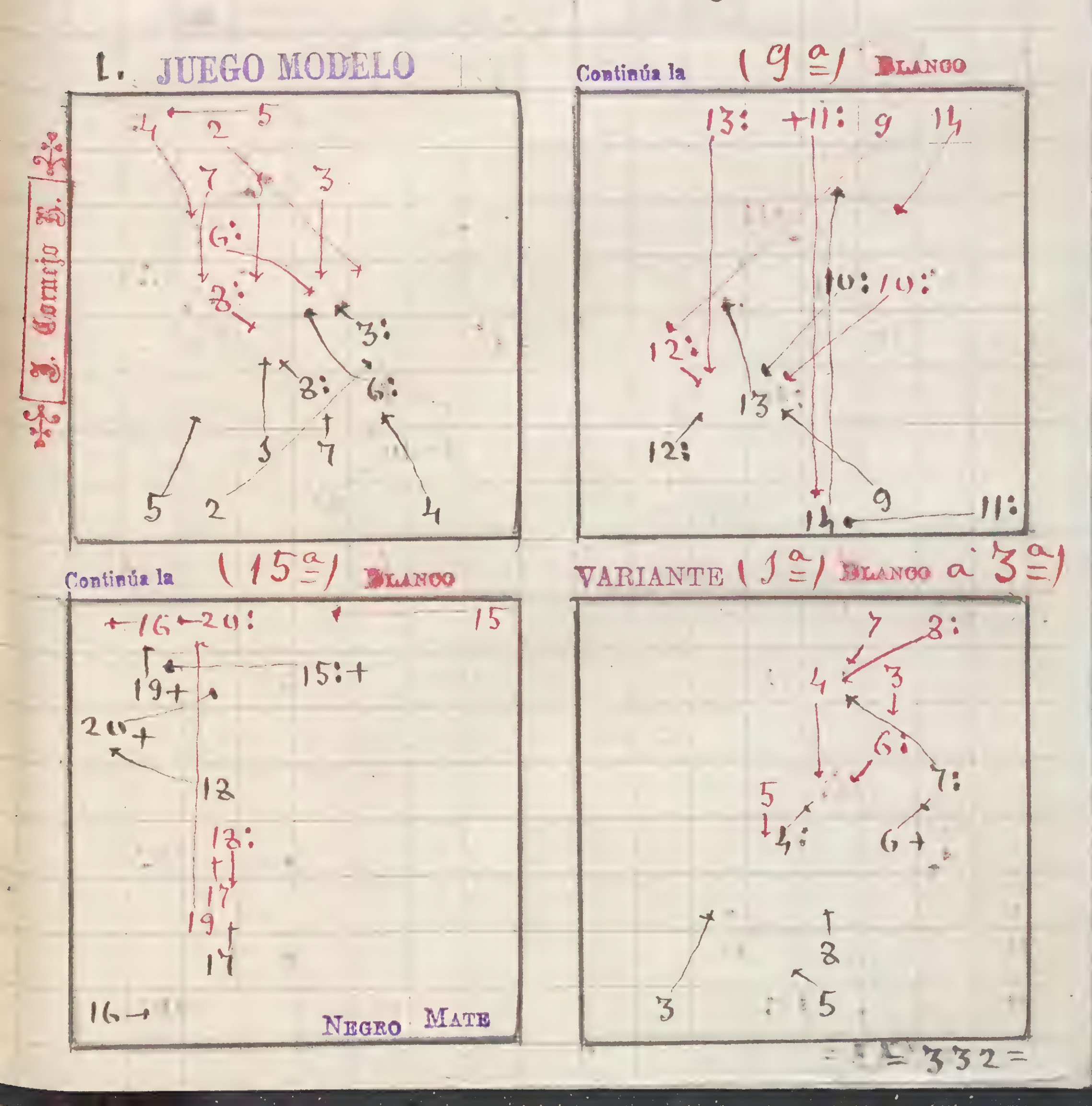
Yrregulares.

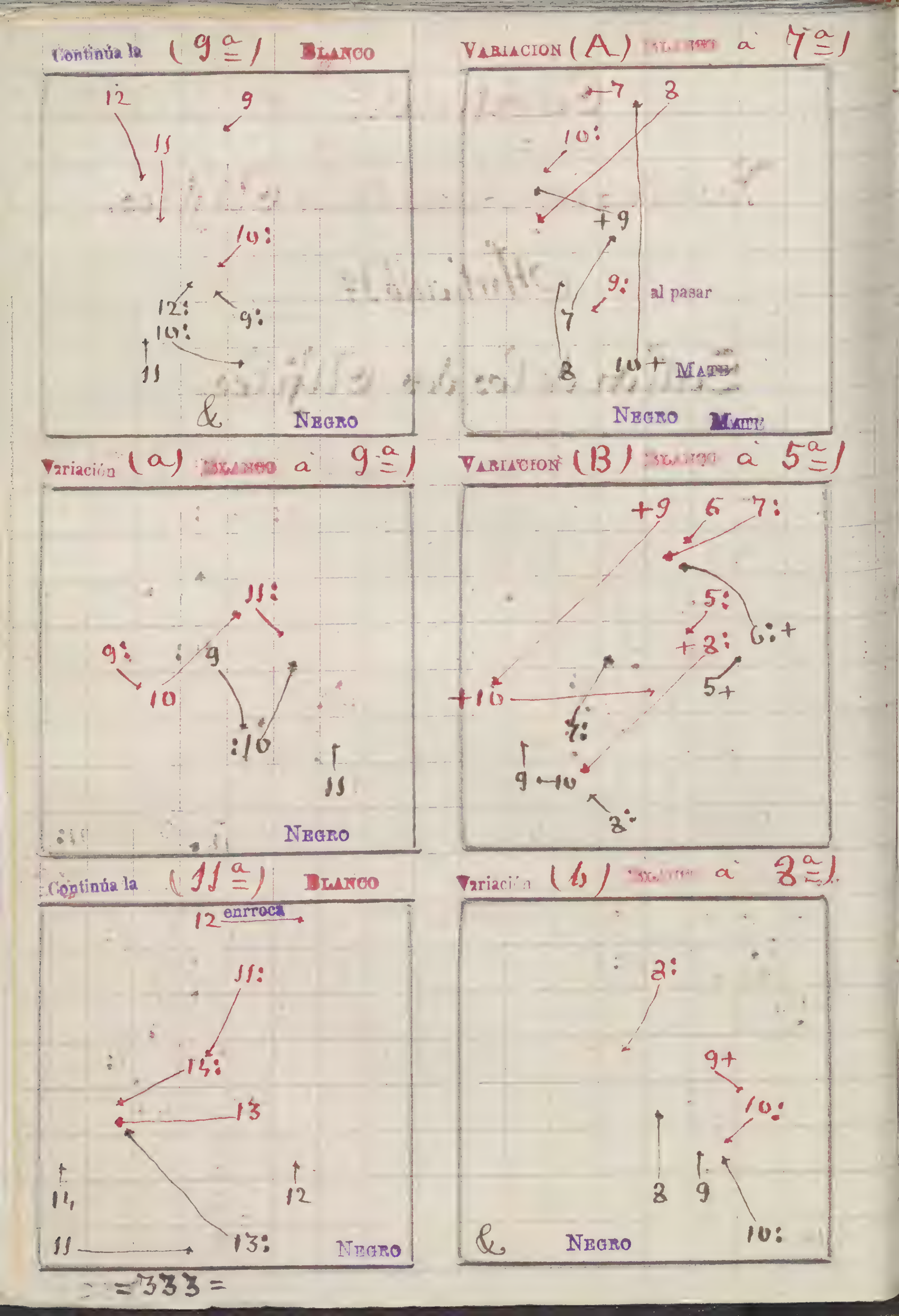
Capitulo 1º

Partidas regulares de los Alfiles.

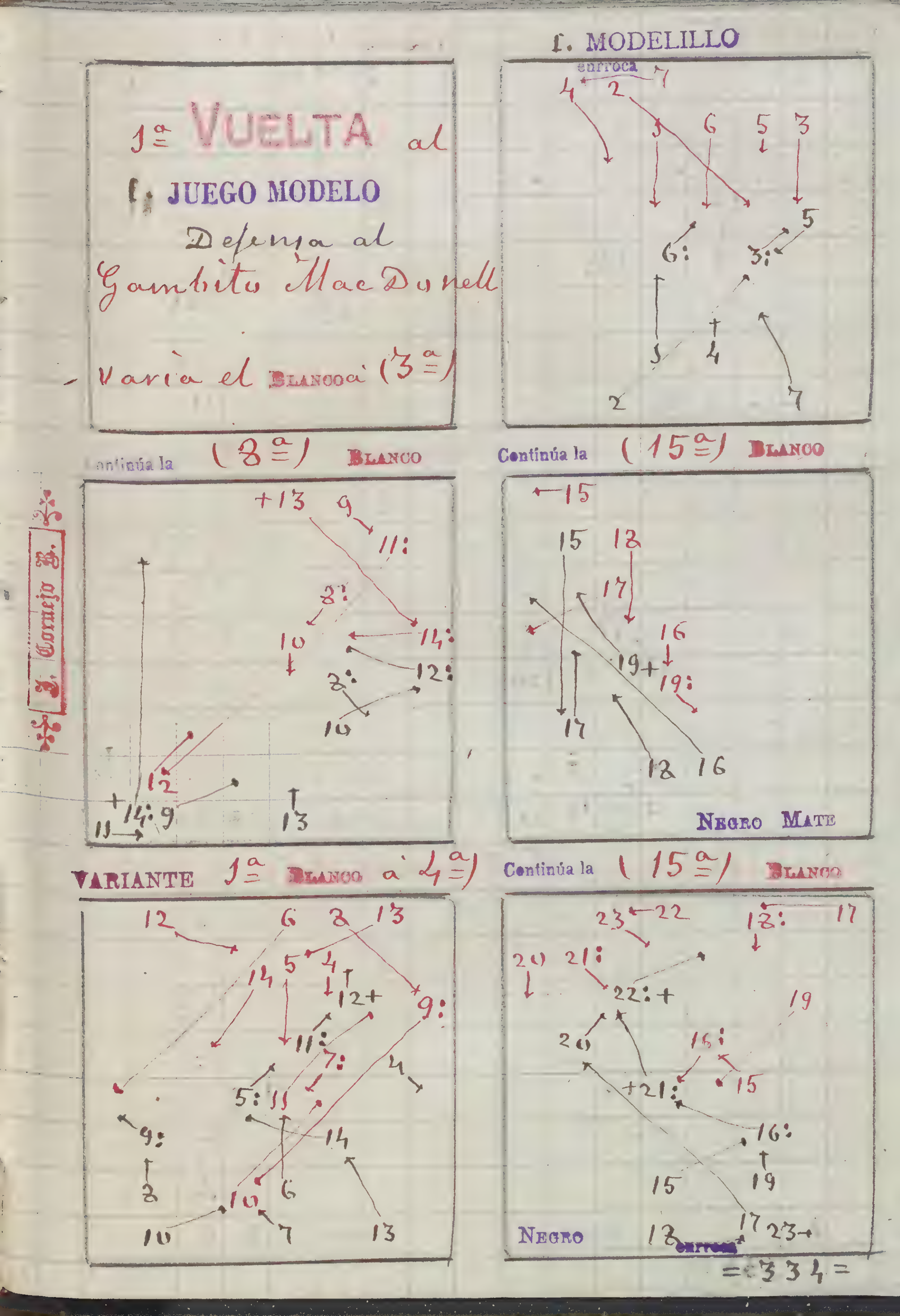
Articulo 1º

Salida de los dos Alfiles.

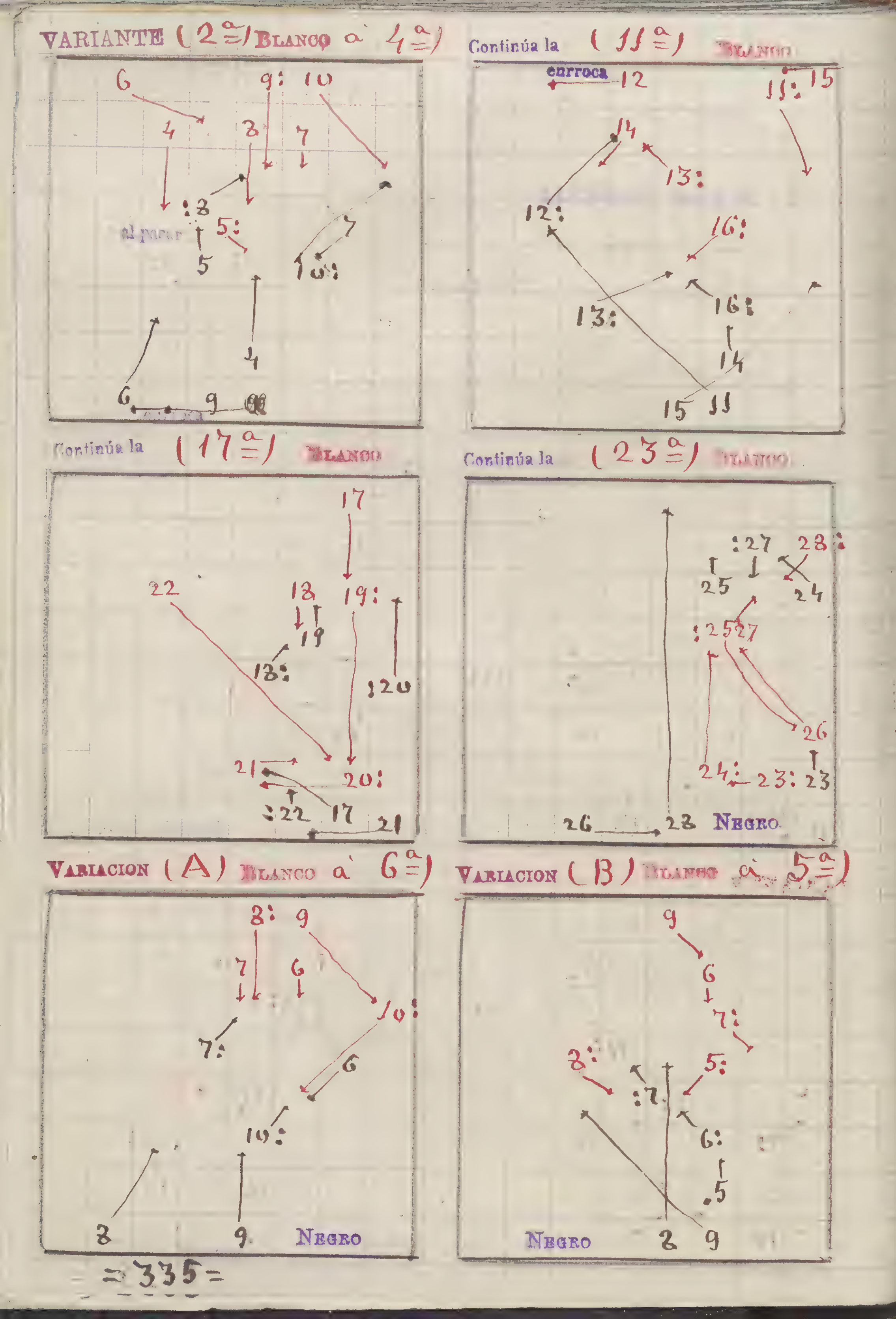




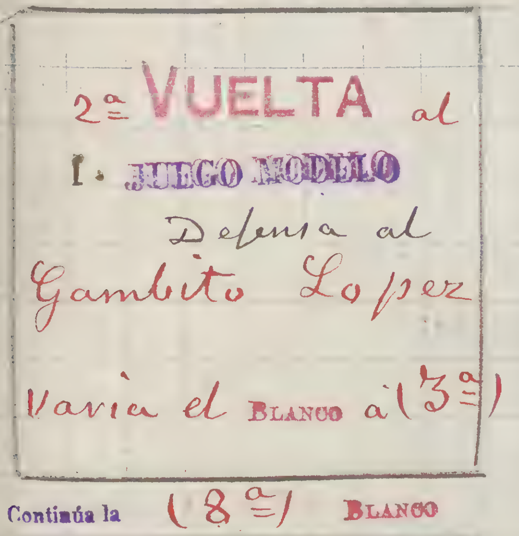
Continúa la (9ª) Blanco
Negro
Variacion (A) Blanco á 7ª)
al pasar
Mate
Negro
Variación (a) Blanco á 9ª)
Negro
Variacion (B) Blanco á 5ª)
Continúa la (11ª) Blanco
enrroca
Negro
Variación (b) Blanco á 8ª)
Negro



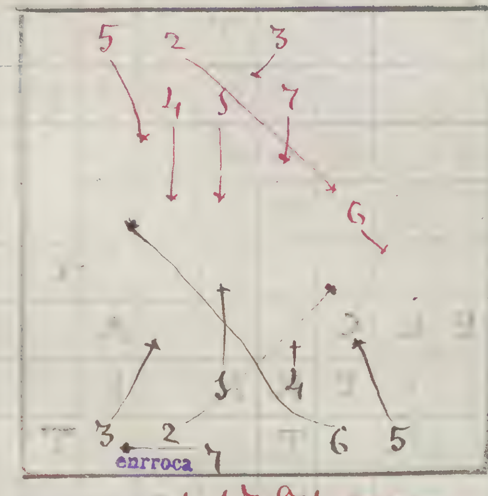
1ª VUELTA al
1. JUEGO MODELO
Defensa al Gambito MacDonell
Varía el BLANCO a (3ª)
1. MODELILLO
enroca
Continúa la (8ª) BLANCO
Continúa la (15ª) BLANCO
NEGRO MATE
J. Cornejo B.
VARIANTE 1ª BLANCO á 4ª)
Continúa la (15ª) BLANCO
NEGRO
enroca
=334=



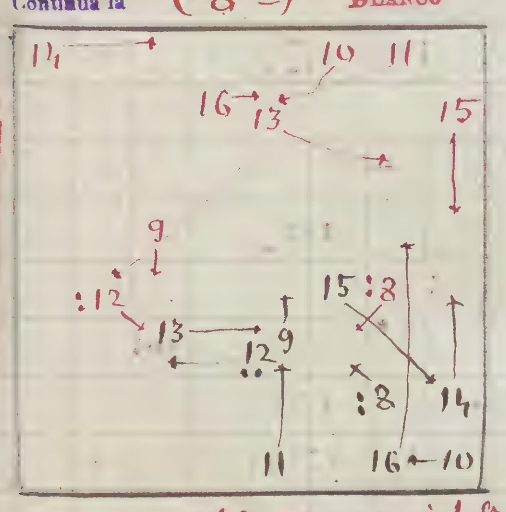
VARIANTE (2ª) Blanco á 4ª)
Continúa la (11ª) Blanco
enrroca
al pasar
Continúa la (17ª) Blanco
Continúa la (23ª) Blanco
Negro
Variacion (A) Blanco á 6ª)
Negro
Variacion (B) Blanco á 5ª)
Negro



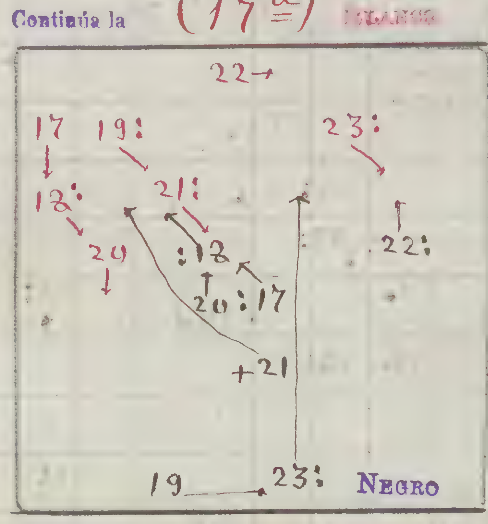
II. MODELILLO



Continúa la (8ª) BLANCO



Continúa la (17ª) BLANCO

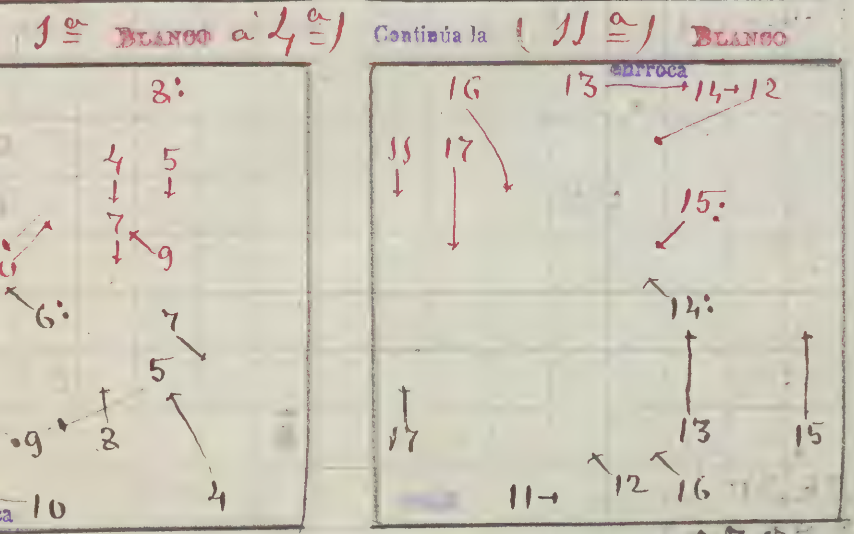


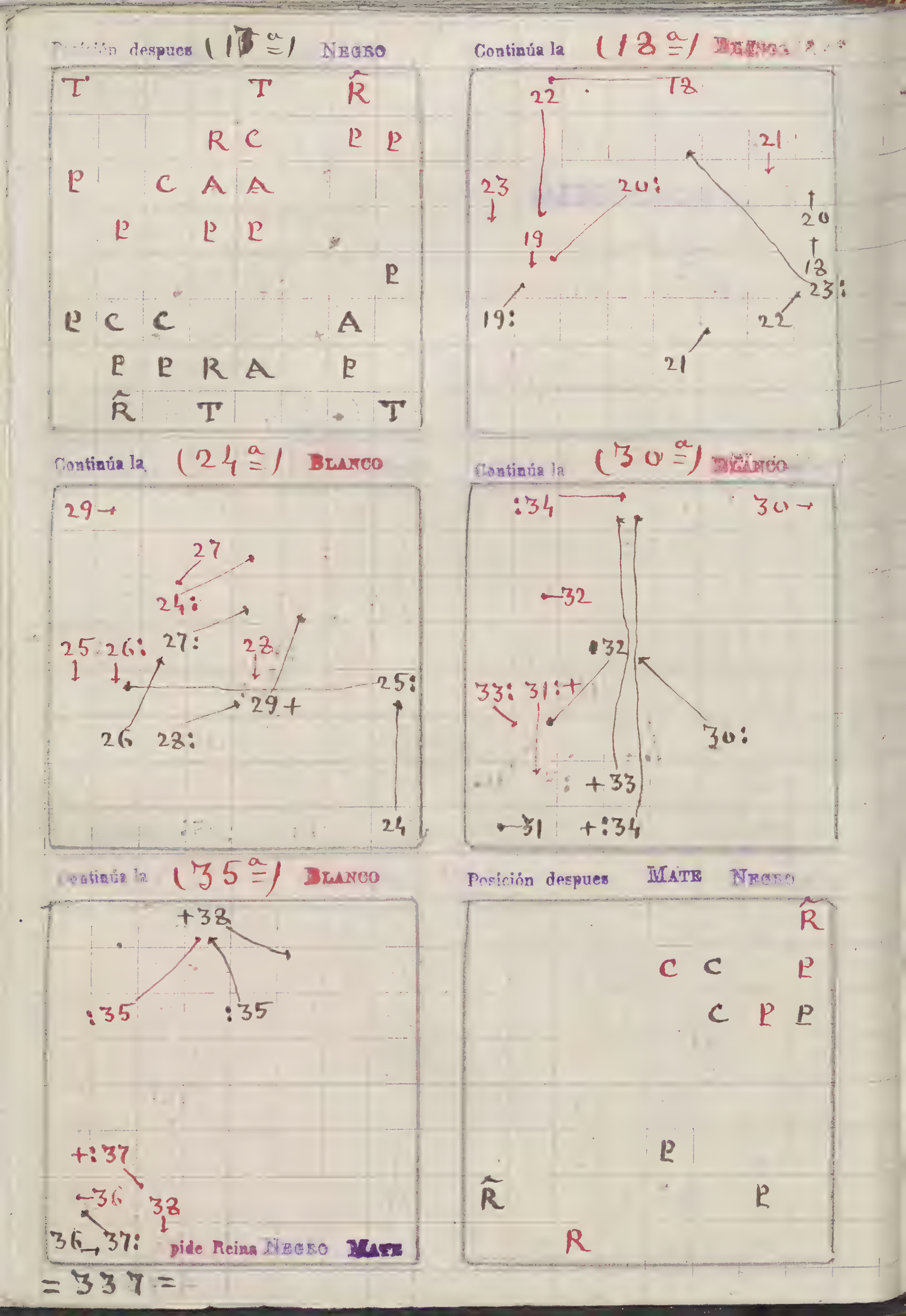
J. Cornejo B.

VARIANTE 1ª BLANCO á 4ª)



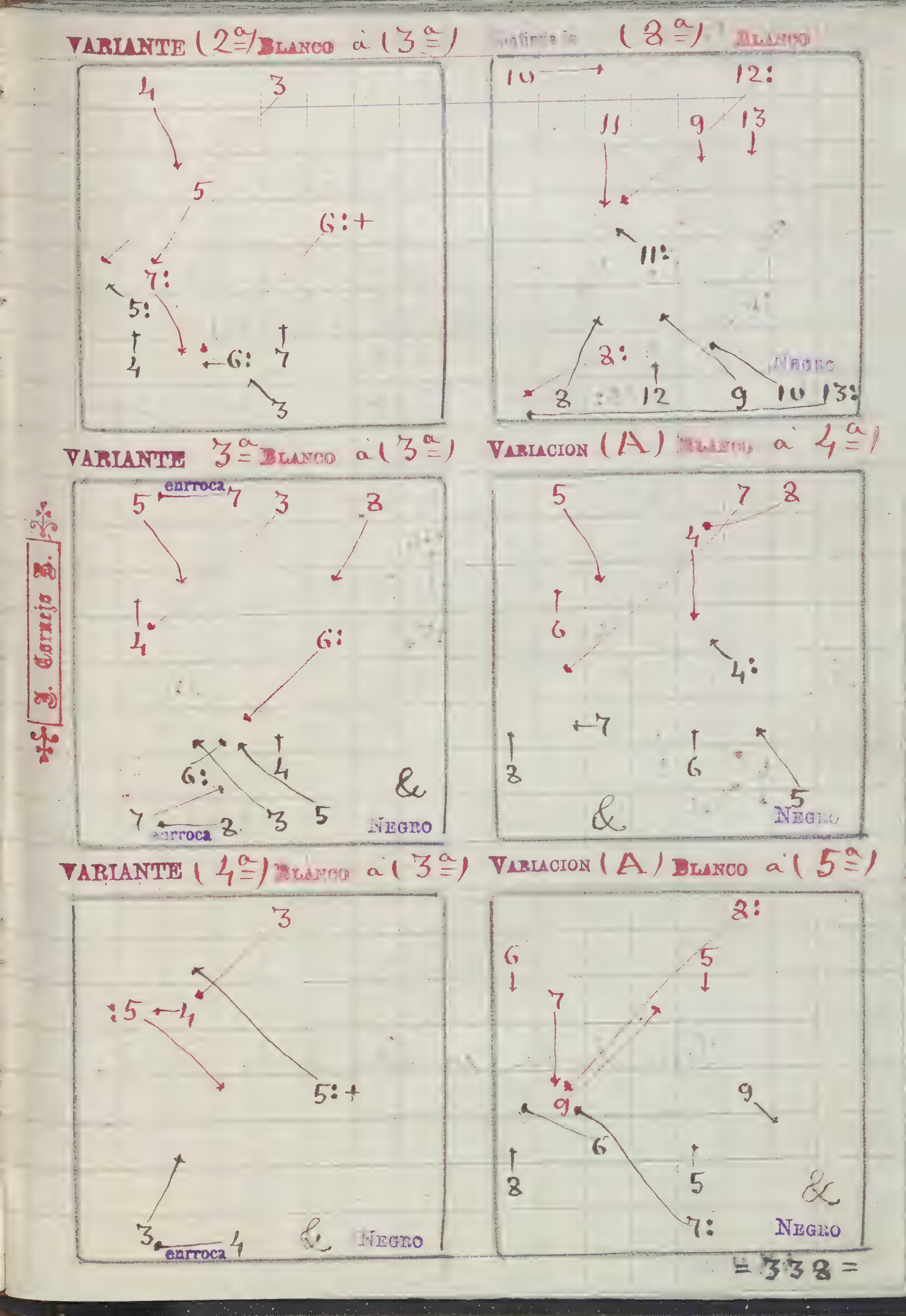
Continúa la (11ª) BLANCO

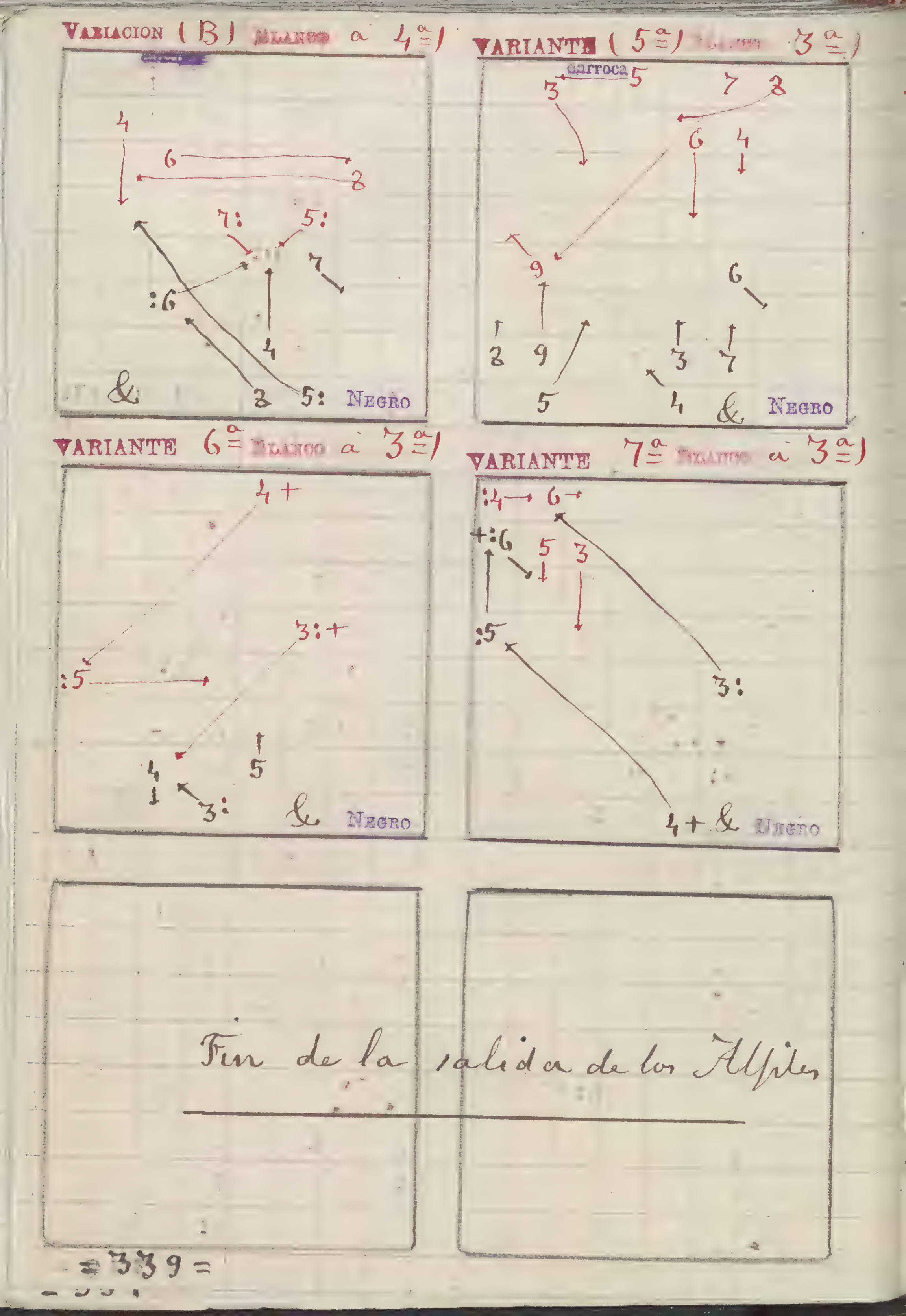




Posición despues (17ª) NEGRO
T T R̂
R C P P
P C A A
P P P
P
P C C A
P P R A P
R̂ T T
Continúa la (18ª) BLANCO
22 18
21
23
20:
20
19
18
19:
23:
22
21
Continúa la (24ª) BLANCO
29→
27
24:
25: 26: 27: 28:
25:
29+
26 28:
24
Continúa la (30ª) BLANCO
:34
30→
32
32
33: 31:+
30:
+33
31 +:34
Continúa la (35ª) BLANCO
+38
:35 :35
+:37
36
38
36 37: pide Reina NEGRO MATE
Posición despues MATE NEGRO
R̂
C C P
C P P
P
R̂ P
R

=337=


VARIANTE (2ª) BLANCO á (3ª)
(8ª) BLANCO
VARIANTE 3ª BLANCO á (3ª)
enroca
enroca
NEGRO
VARIACION (A) BLANCO á 4ª)
NEGRO
VARIANTE (4ª) BLANCO á (3ª)
enroca
NEGRO
VARIACION (A) BLANCO á (5ª)
NEGRO
J. Cornejo B.
NEGRO



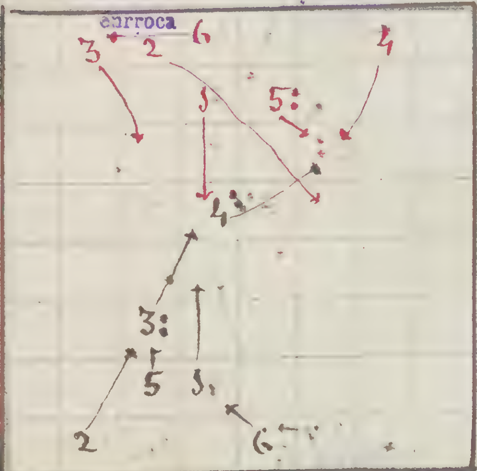
VARIACION (B) Blanco á 4ª)
VARIANTE (5ª) Blanco 3ª)
carroca
Negro
VARIANTE 6ª Blanco á 3ª)
VARIANTE 7ª Blanco á 3ª)
Fin de la salida de los Alfiles
= 339 =

Articulo 2º

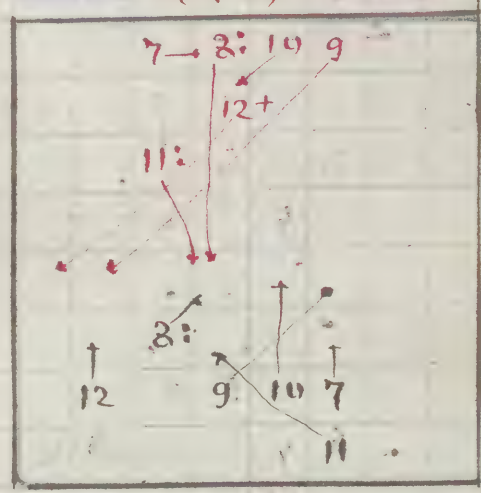
Un Alfil.

Defensa del Caballo contra Alfil.

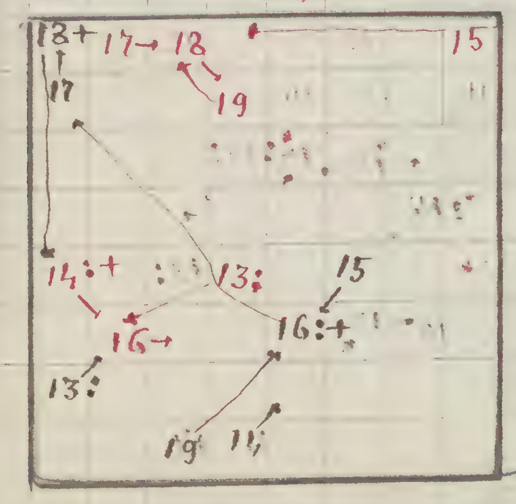




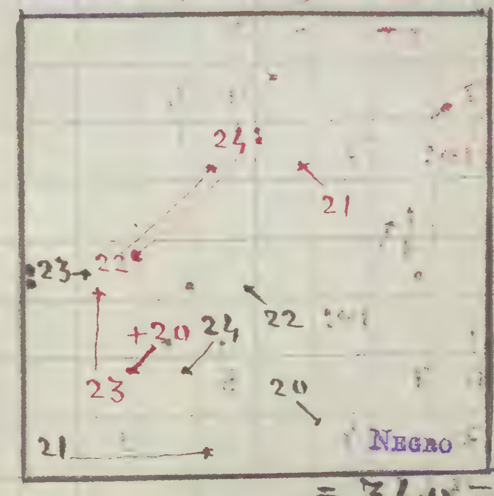
Continúa la (7ª)

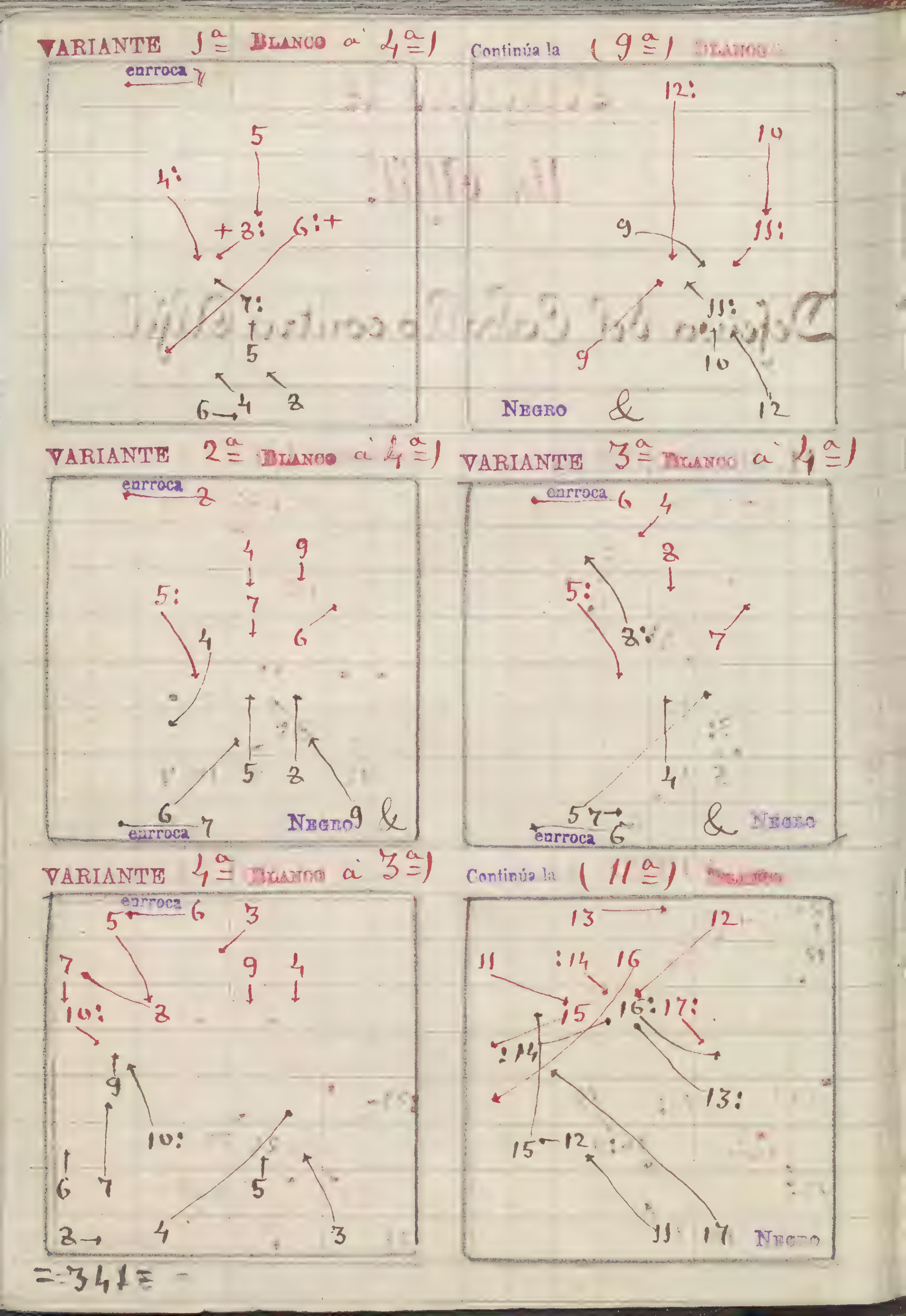


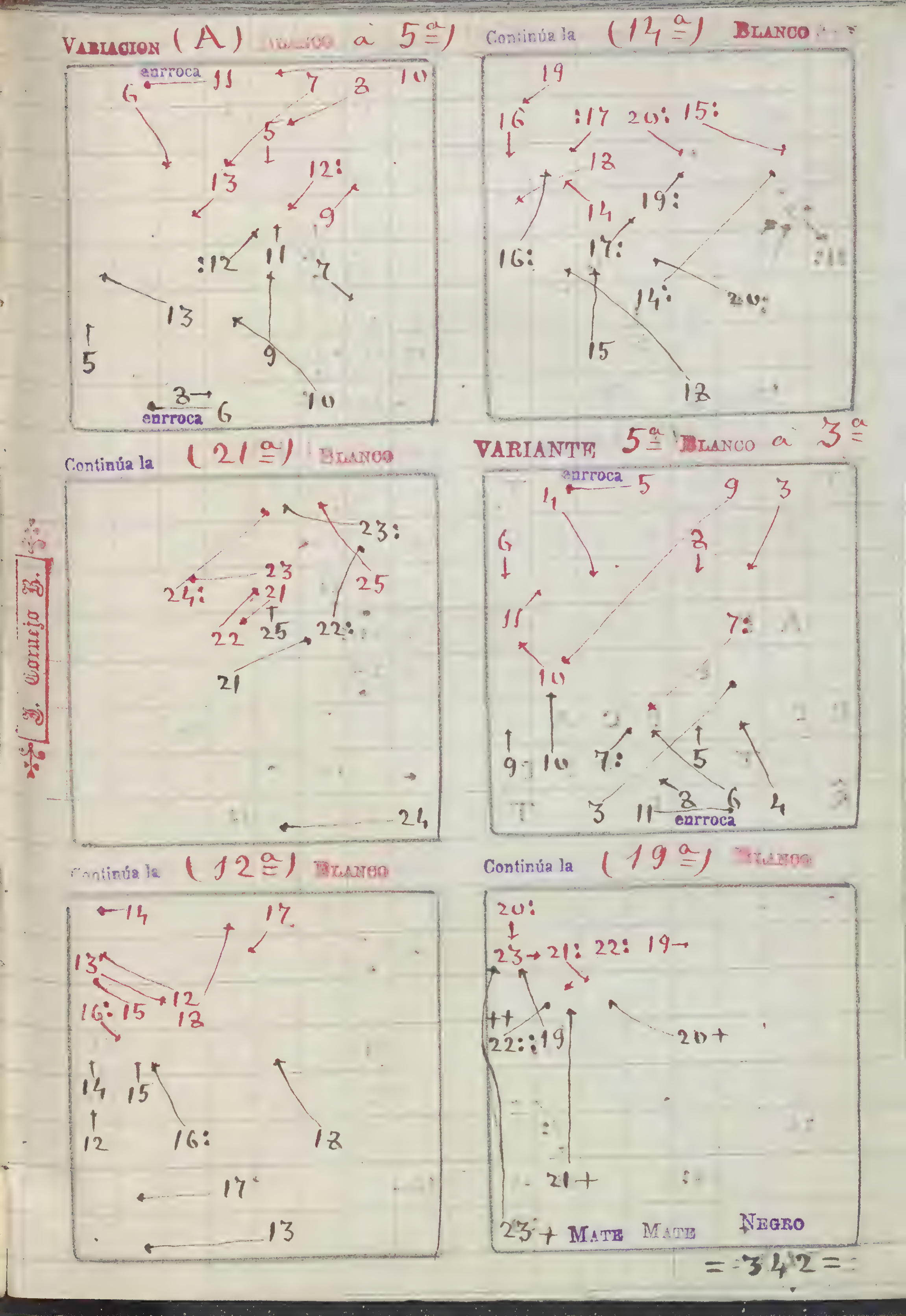
Continúa la (13ª) Blanco



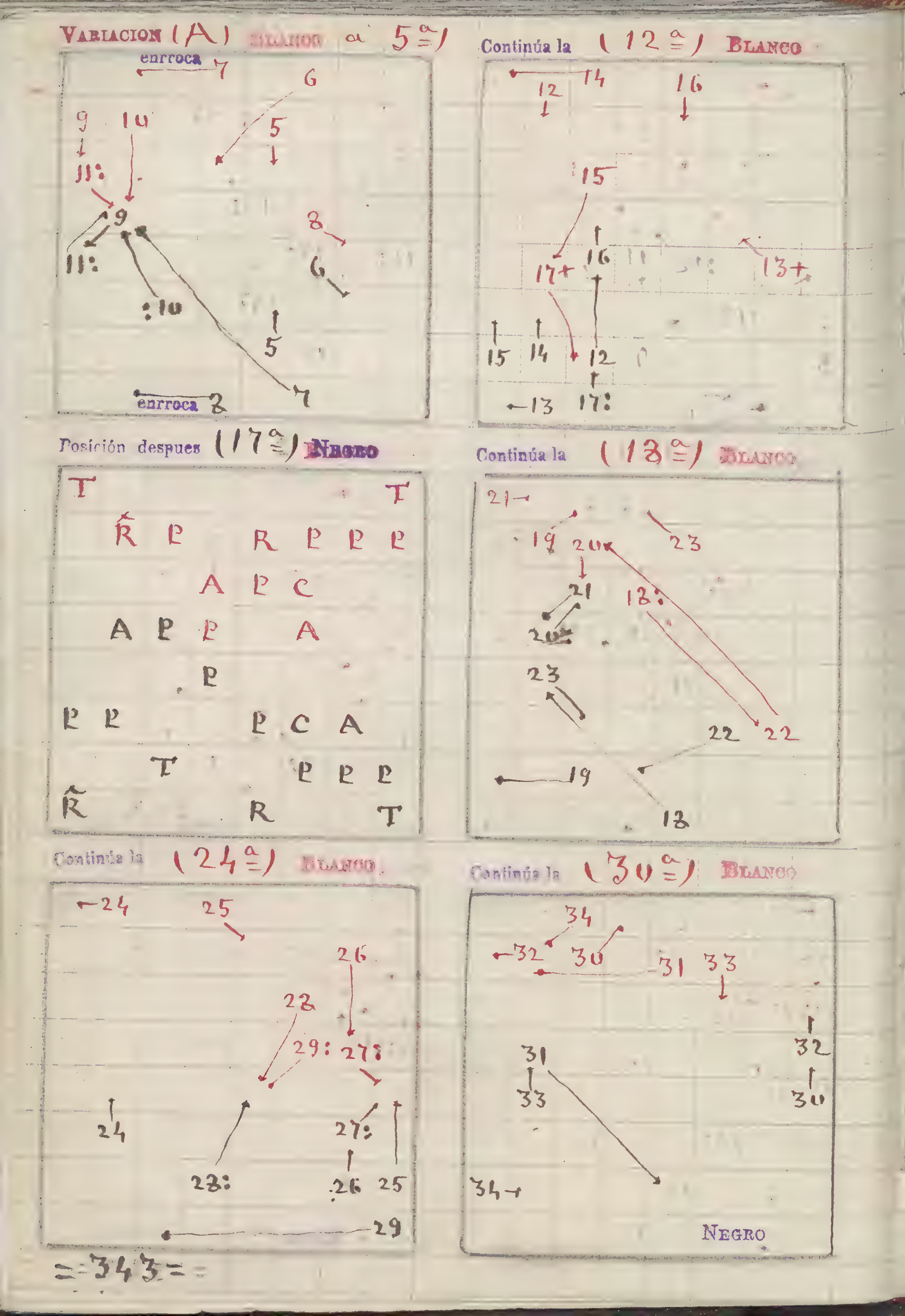
Continúa la (20ª) Blanco



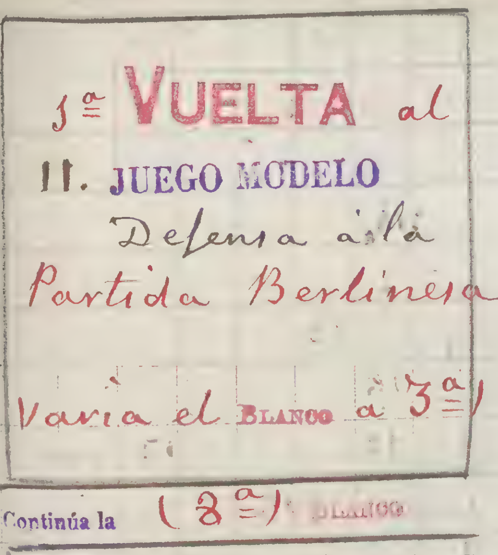

VARIANTE 1ª BLANCO á 4ª)
enrroca
Continúa la (9ª) BLANCO
NEGRO &
VARIANTE 2ª BLANCO á 4ª)
enrroca
NEGRO &
VARIANTE 3ª BLANCO á 4ª)
enrroca
& NEGRO
VARIANTE 4ª BLANCO á 3ª)
enrroca
Continúa la (11ª)
NEGRO
=341=



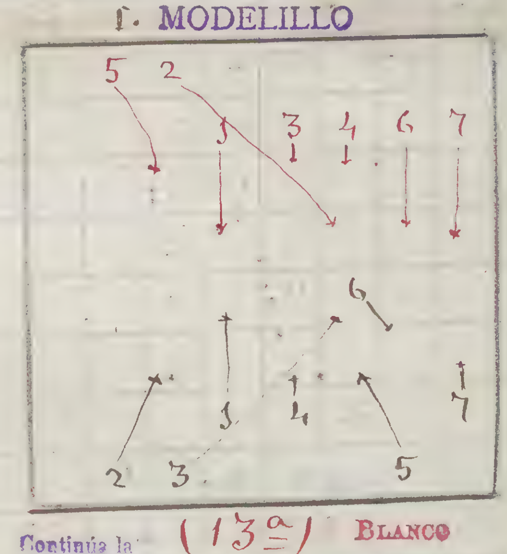
Variacion (A) Blanco á 5ª)
enrroca
Continúa la (14ª) Blanco
Continúa la (21ª) Blanco
Variante 5ª Blanco á 3ª
enrroca
J. Cornejo B.
Continúa la (12ª) Blanco
Continúa la (19ª) Blanco
Mate
Mate
Negro
= 342 =



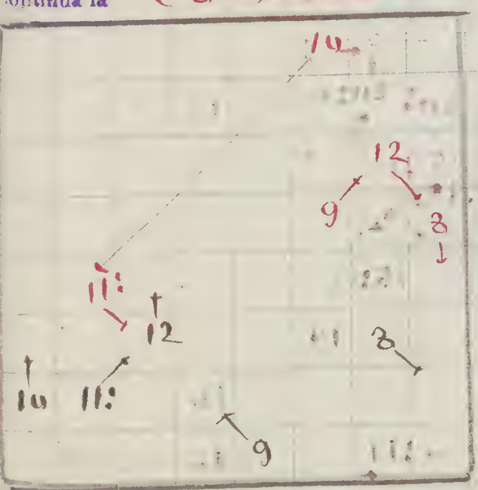
Variacion (A) Blanco a 5ª)
enroca 7
enroca 8
Continúa la (12ª) Blanco
Posición despues (17ª) Negro
T T
R̃ P R P P P
A P C
A P P A
P
P P P C A
T P P P
R̃ R T
Continúa la (18ª) Blanco
Continúa la (24ª) Blanco
Continúa la (30ª) Blanco
Negro
=343=



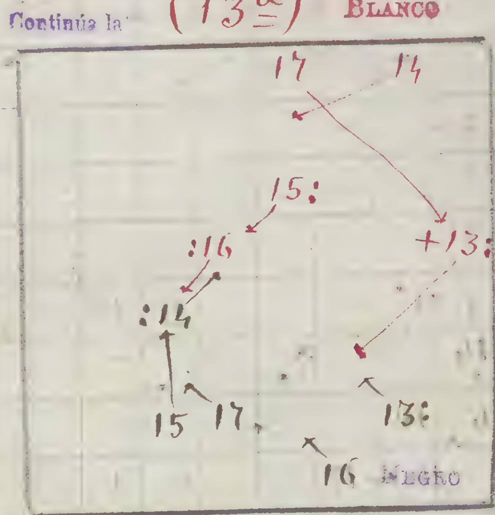
I. MODELILLO



Continúa la (8ª) Blanco



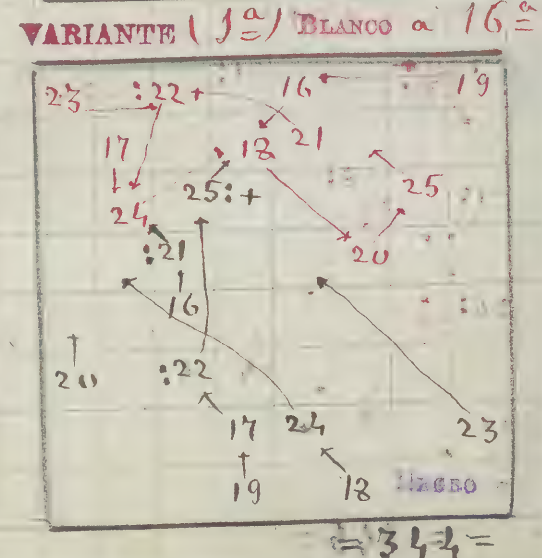
Continúa la (13ª) Blanco

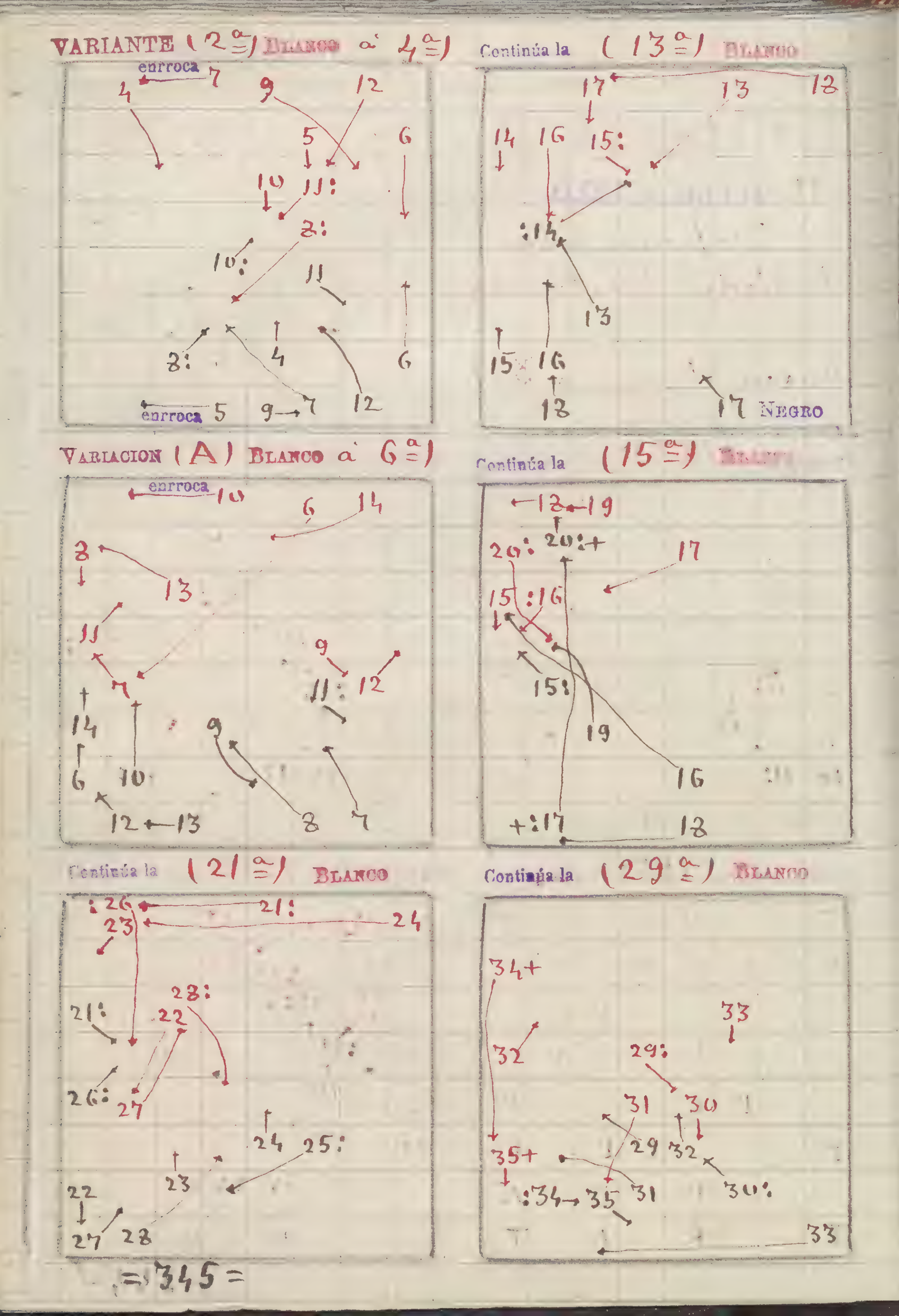


Posición despues (15ª) Negro

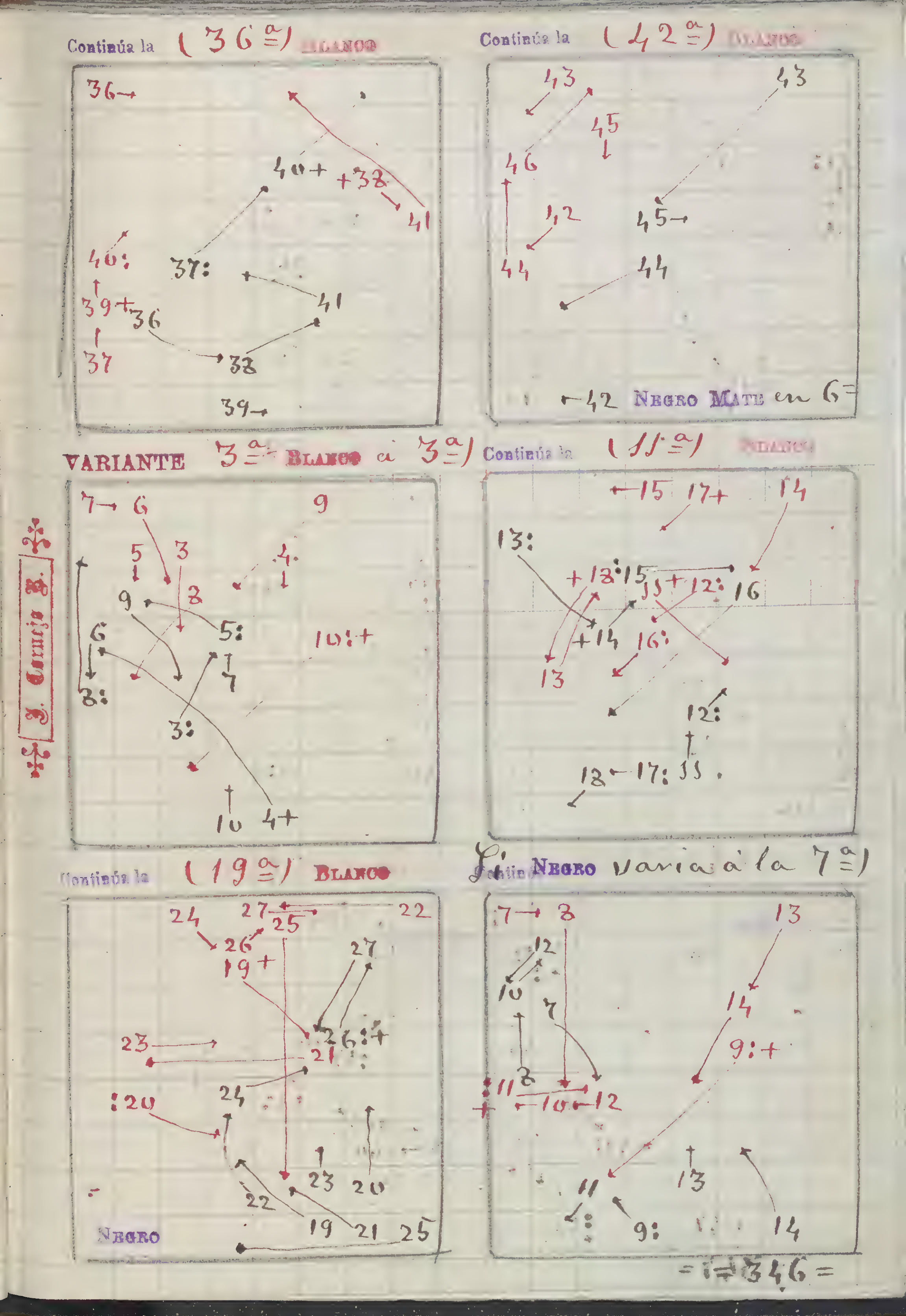
T			R̂	R			T
P	P	P		C			
		C			P		
			P			P	
		P	P				P
P				P	P		P
			R		P̂		A
T			R̂		A		T

VARIANTE (1ª) Blanco á 16ª

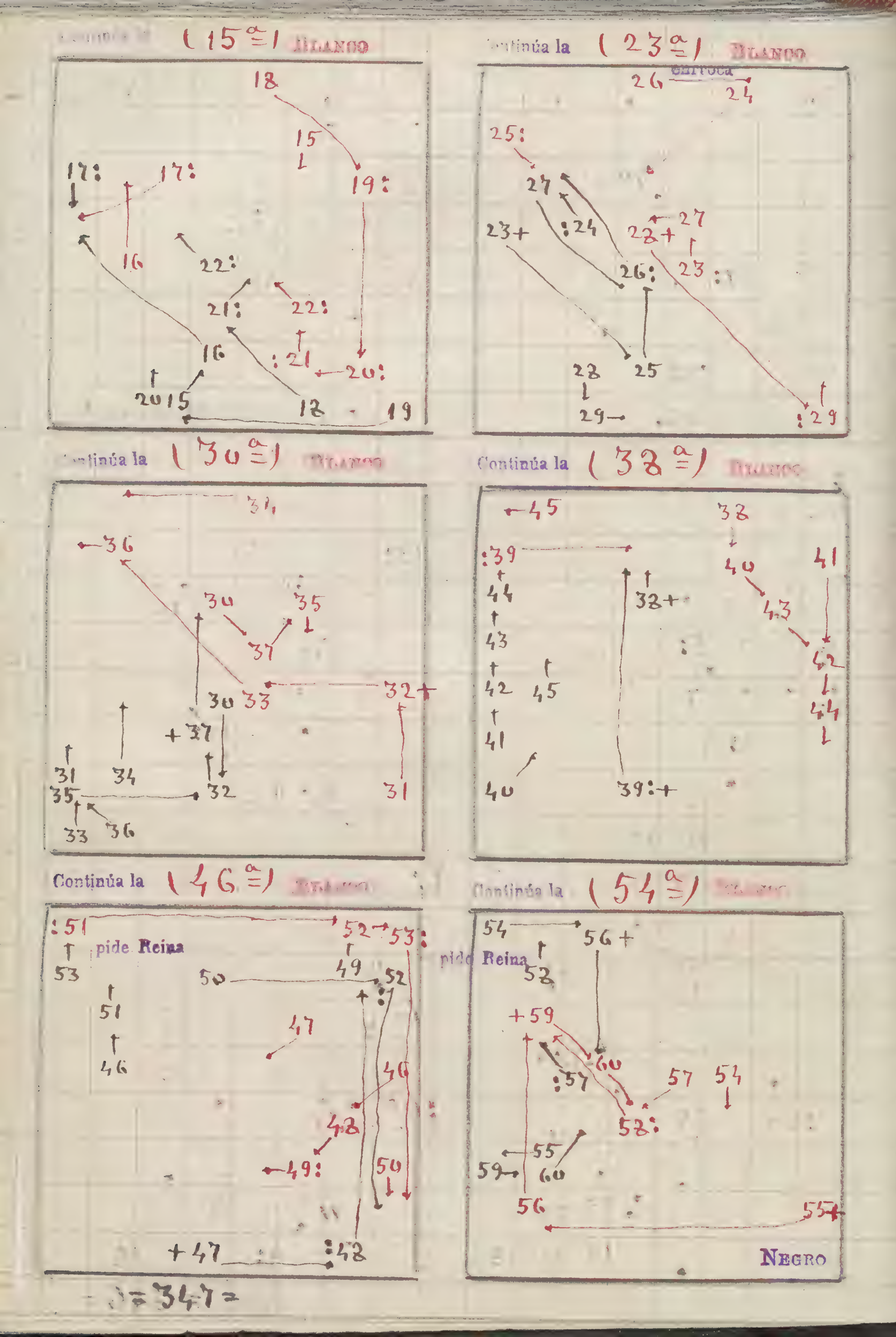


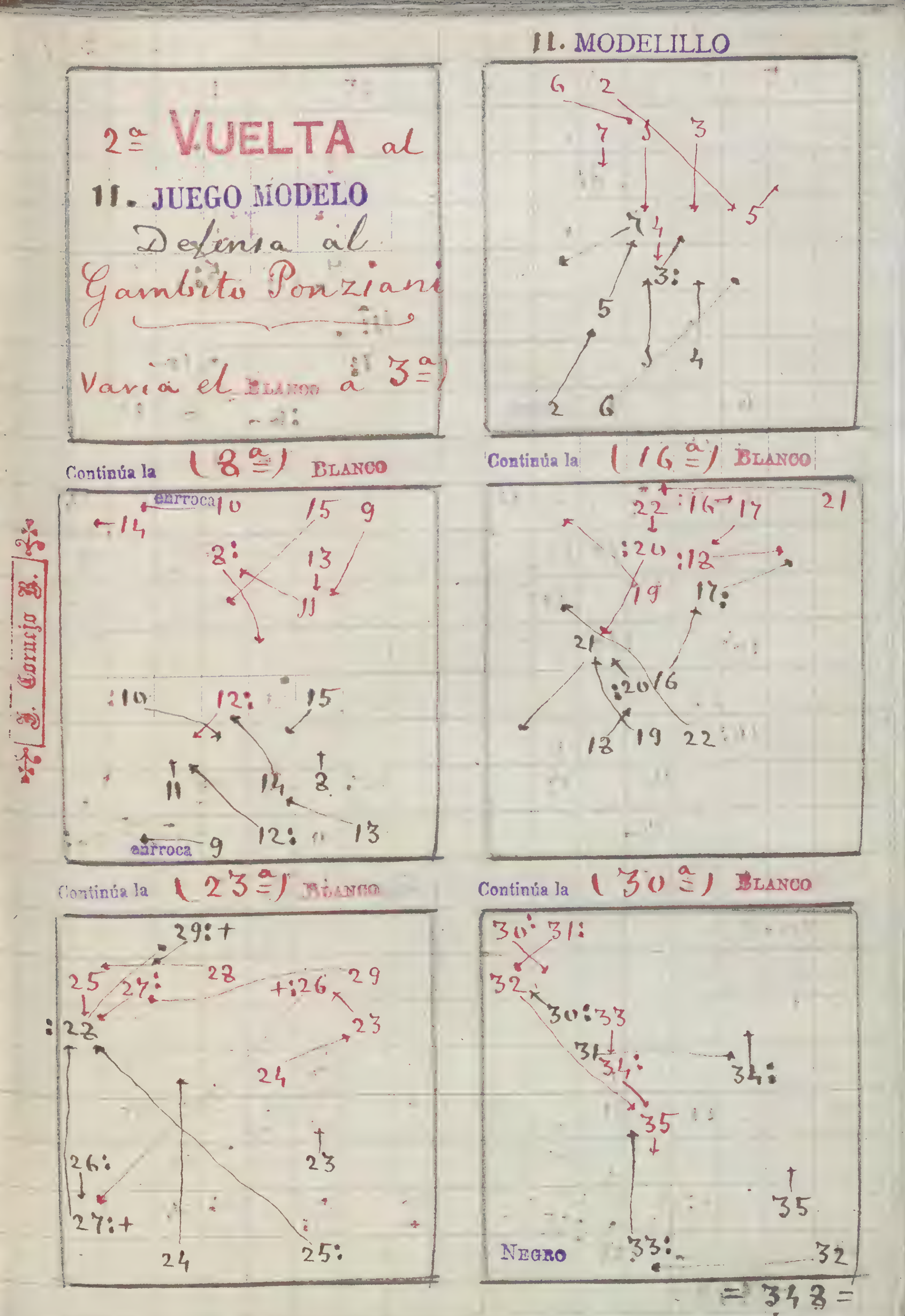


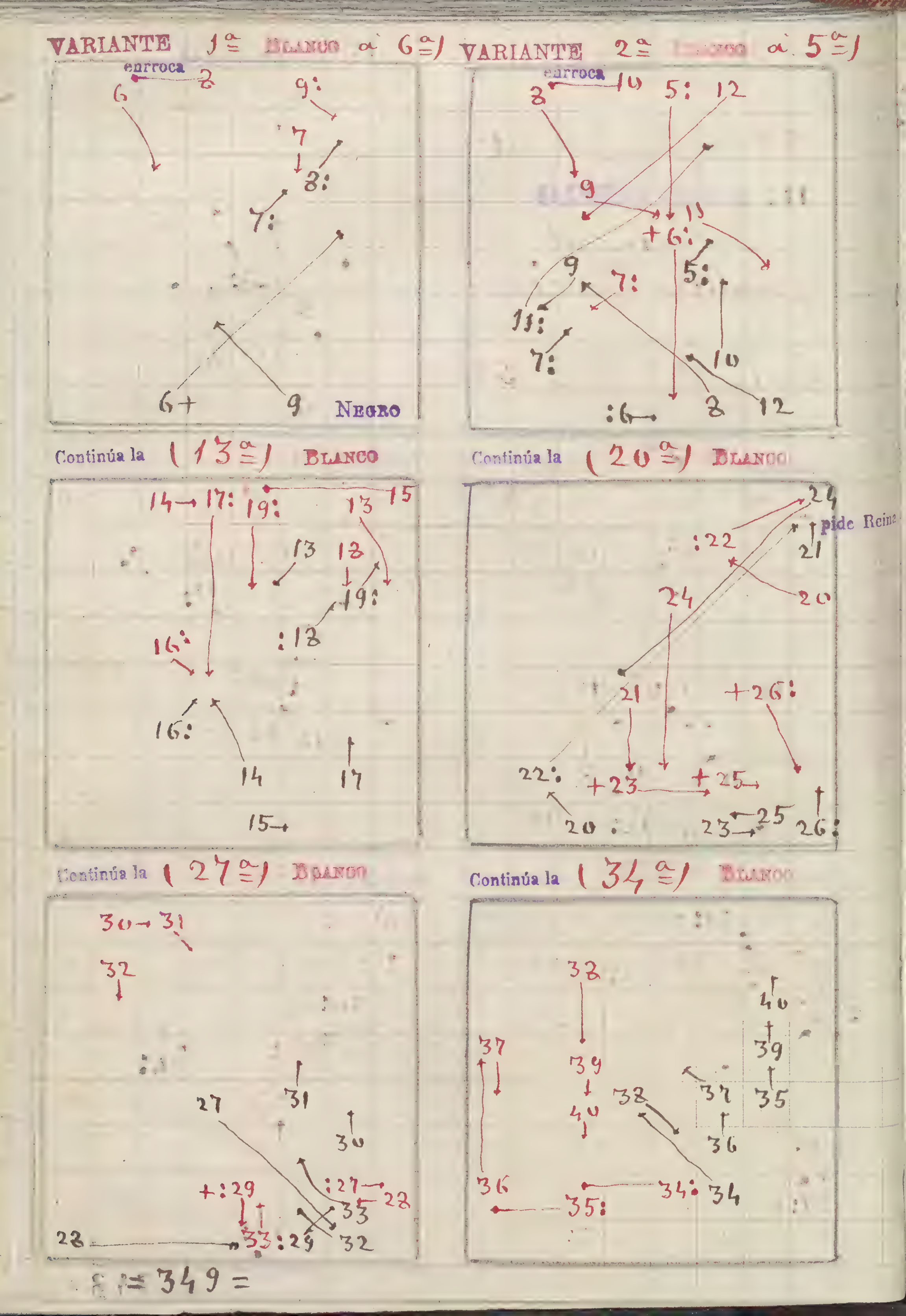
VARIANTE (2ª) BLANCO á 4ª)
enrroca
enrroca
Continúa la (13ª) BLANCO
NEGRO
VARIACION (A) BLANCO á 6ª)
enrroca
Continúa la (15ª) BLANCO
Continúa la (21ª) BLANCO
Continúa la (29ª) BLANCO
=345=



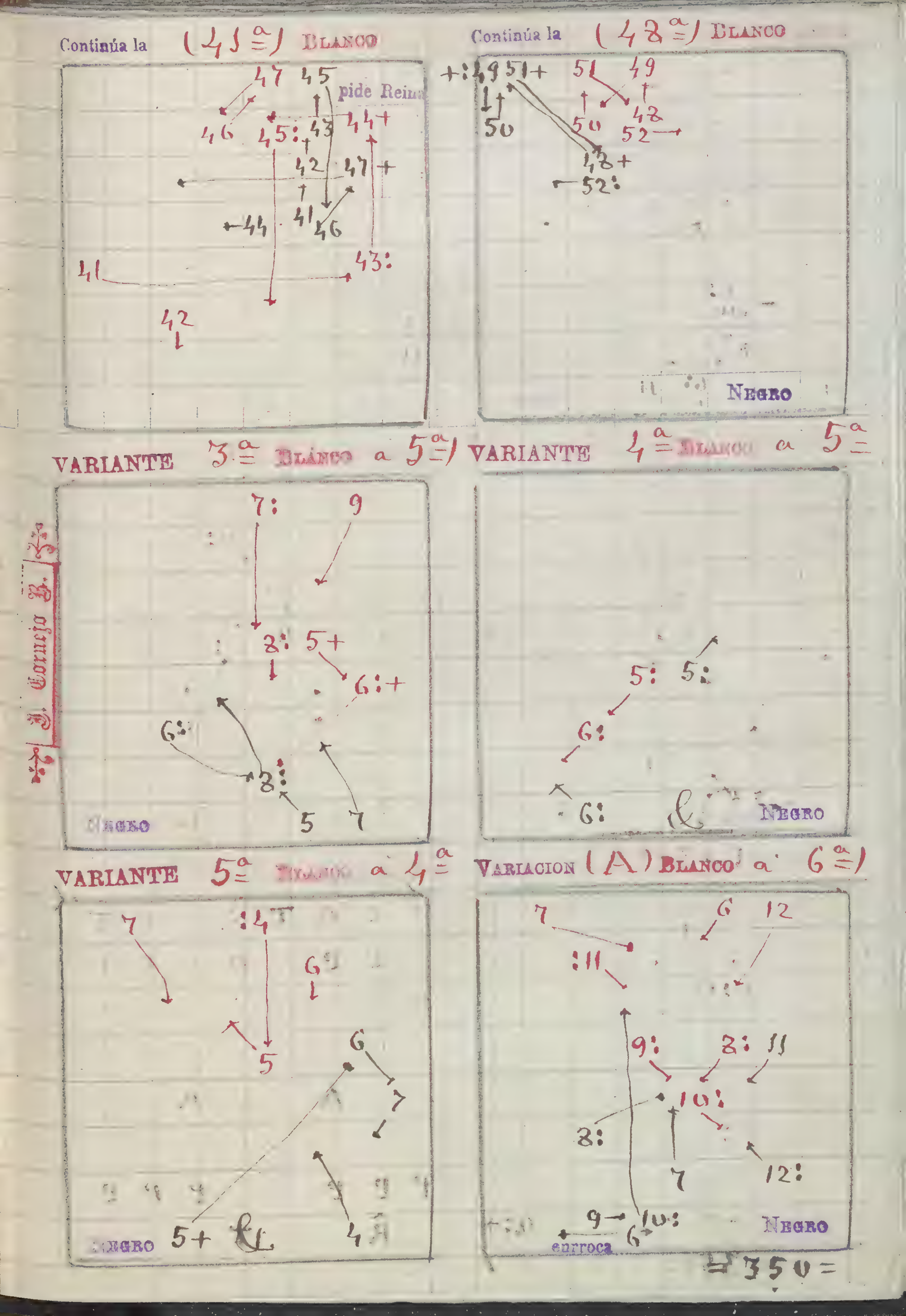
Continúa la (36ª) BLANCO
Continúa la (42ª) BLANCO
NEGRO MATE en 6ª
VARIANTE 3ª BLANCO á 3ª)
Continúa la (11ª) BLANCO
Continúa la (19ª) BLANCO
NEGRO
Si NEGRO varia á la 7ª)
J. Carrejo B.


Continúa la (15ª) Blanco
Continúa la (23ª) Blanco
enroca
Continúa la (30ª) Blanco
Continúa la (38ª) Blanco
Continúa la (46ª) Blanco
pide Reina
Continúa la (54ª) Blanco
pide Reina
Negro
= 347 =

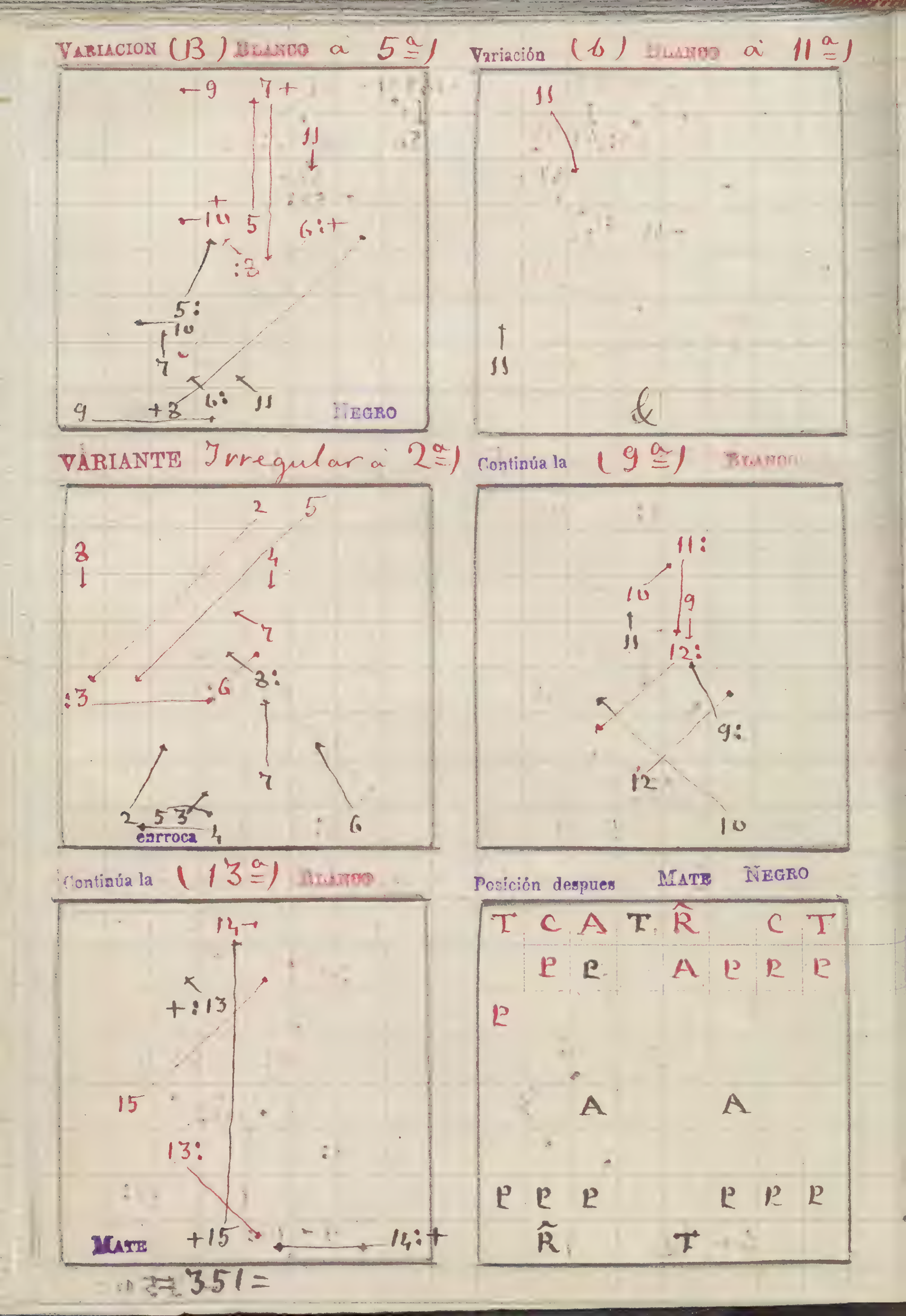

2ª VUELTA al
11. JUEGO MODELO
Defensa al
Gambito Ponziani
Varía el BLANCO á 3ª
11. MODELILLO
Continúa la (8ª) BLANCO
enrroca
Continúa la (16ª) BLANCO
Continúa la (23ª) BLANCO
Continúa la (30ª) BLANCO
NEGRO
J. Cornejo B.
= 348 =



VARIANTE 1ª Blanco á 6ª)
enrroca
Negro
VARIANTE 2ª Blanco á 5ª)
enrroca
Continúa la (13ª) Blanco
Continúa la (20ª) Blanco
pide Reina
Continúa la (27ª) Blanco
Continúa la (34ª) Blanco
= 349 =



Continúa la (41ª) Blanco
pide Reina
Continúa la (48ª) Blanco
Negro
VARIANTE 3ª Blanco a 5ª)
VARIANTE 4ª Blanco a 5ª
Negro
Negro
VARIANTE 5ª Blanco a 4ª
Variacion (A) Blanco a 6ª)
Negro
enrroca
Negro
J. Cornejo B.
350

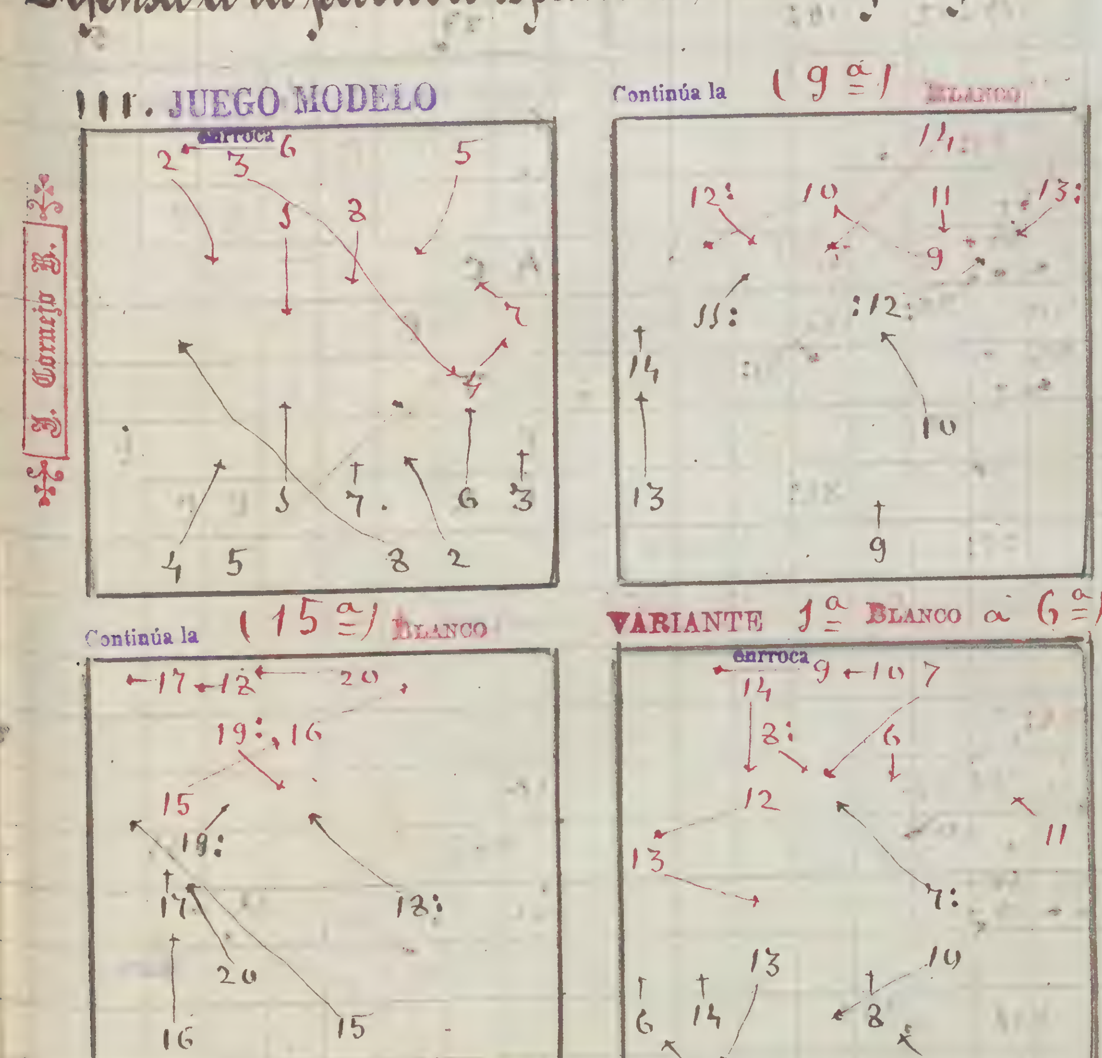

VARIACION (B) BLANCO à 5ª)
NEGRO
Variación (b) BLANCO à 11ª)
VARIANTE Irregular à 2ª)
enrroca
Continúa la (9ª) BLANCO
Continúa la (13ª) BLANCO
MATE
Posición despues MATE NEGRO
T C A T R̃ C T
P P A P P P
P
A A
P P P P P P
R̃ T
351

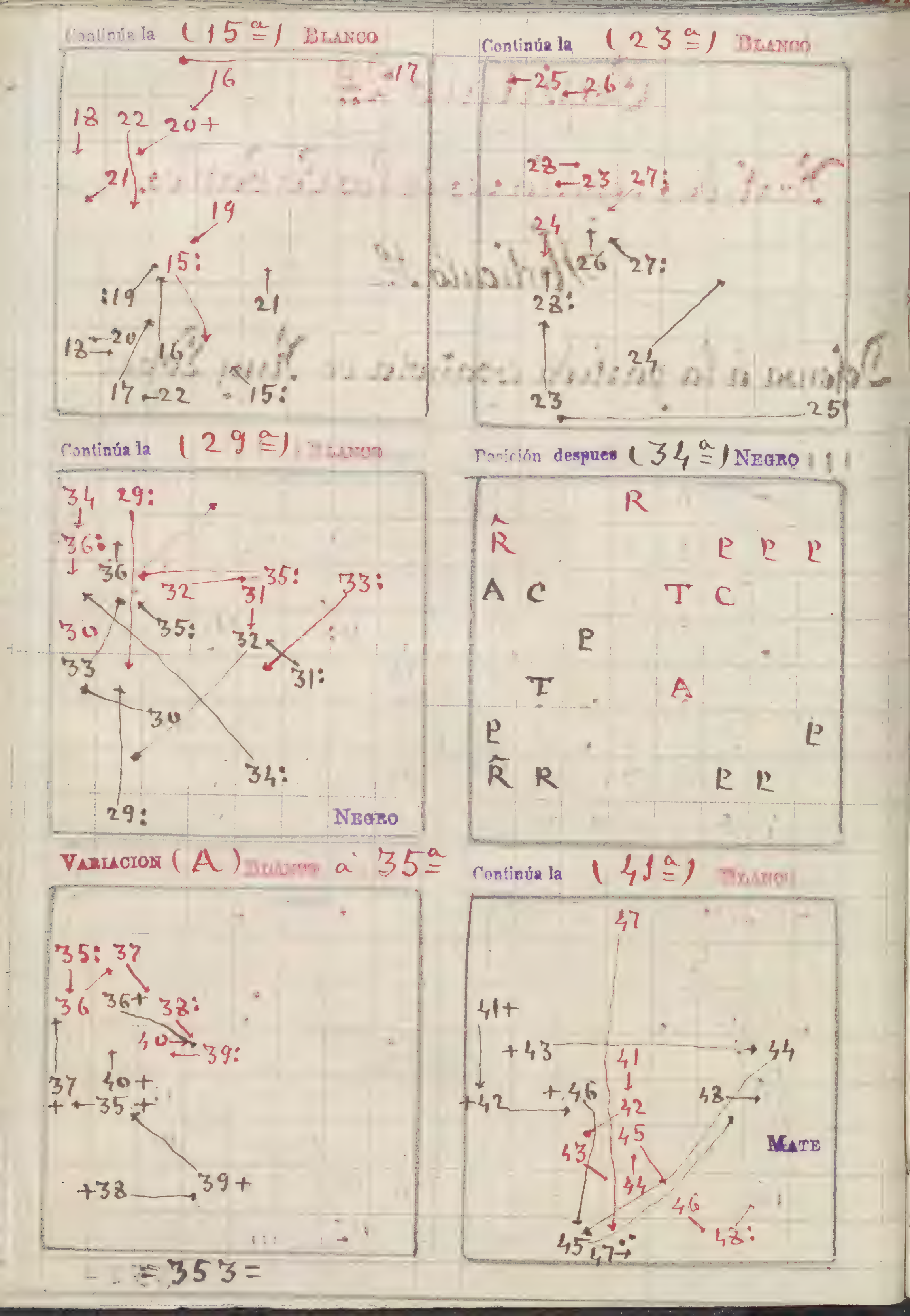
Capitulo 2º

Partidas regulares de los Caballos.

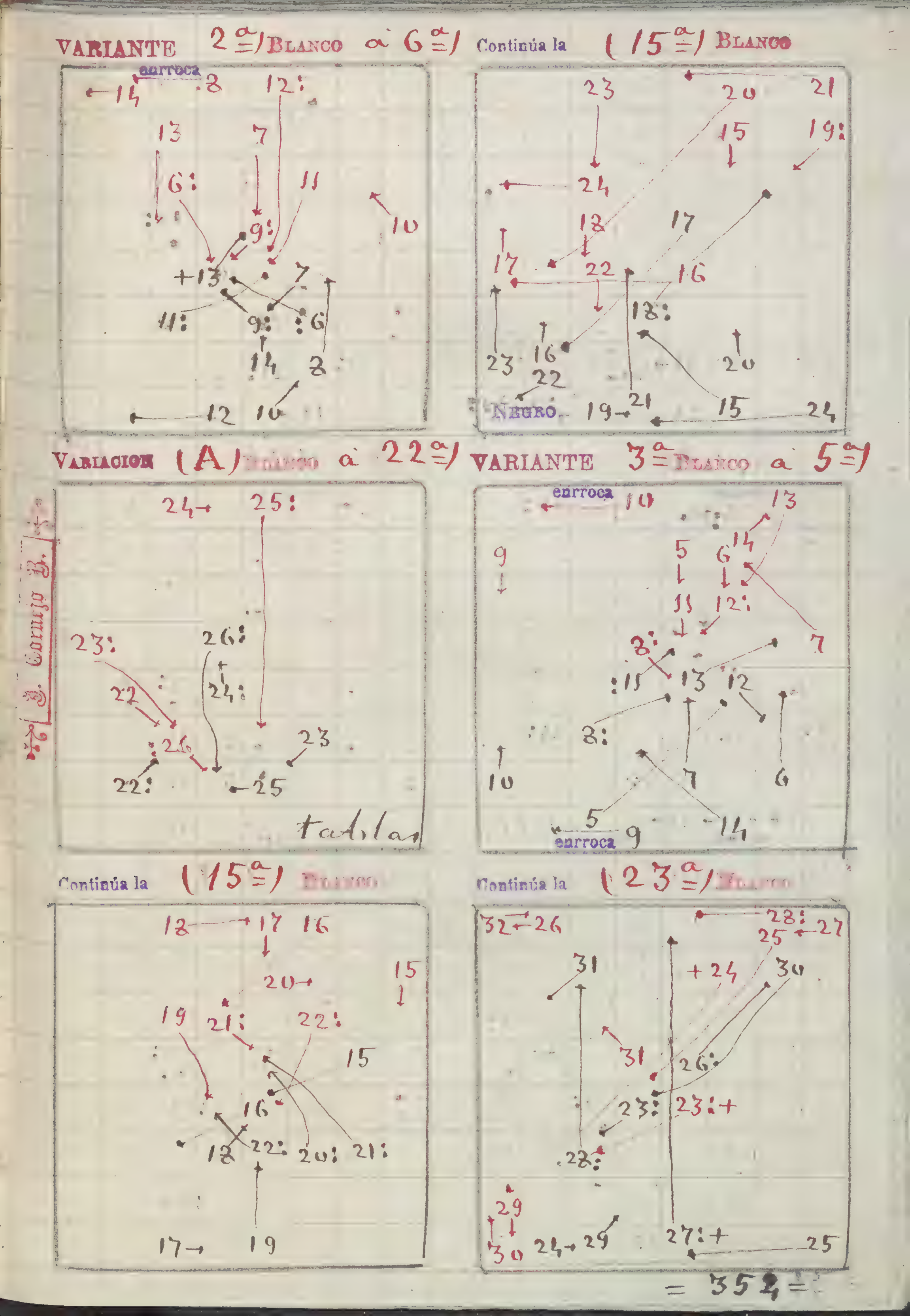
Articulo 1º

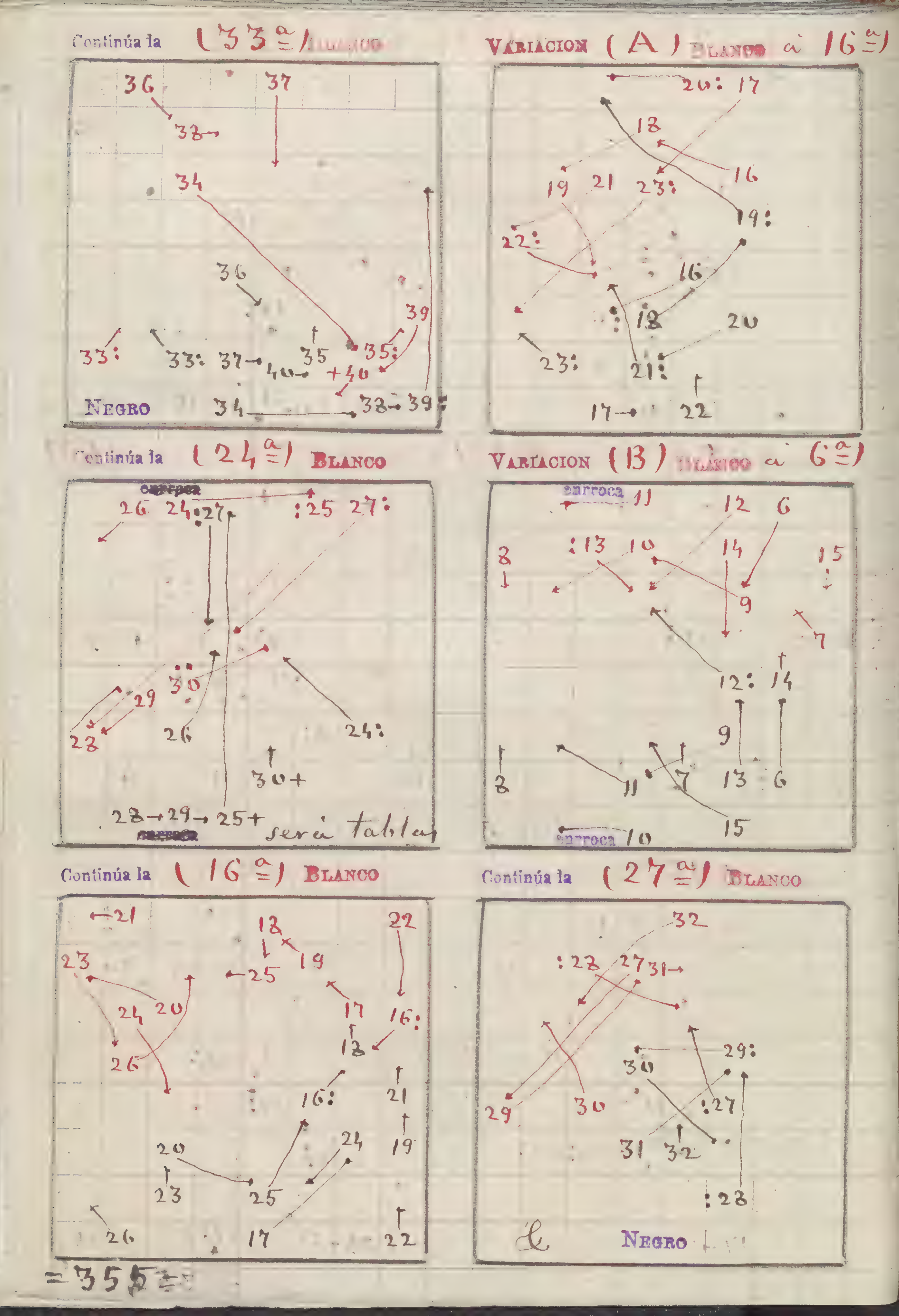
Defensa á la partida española de Ruy Lopez.



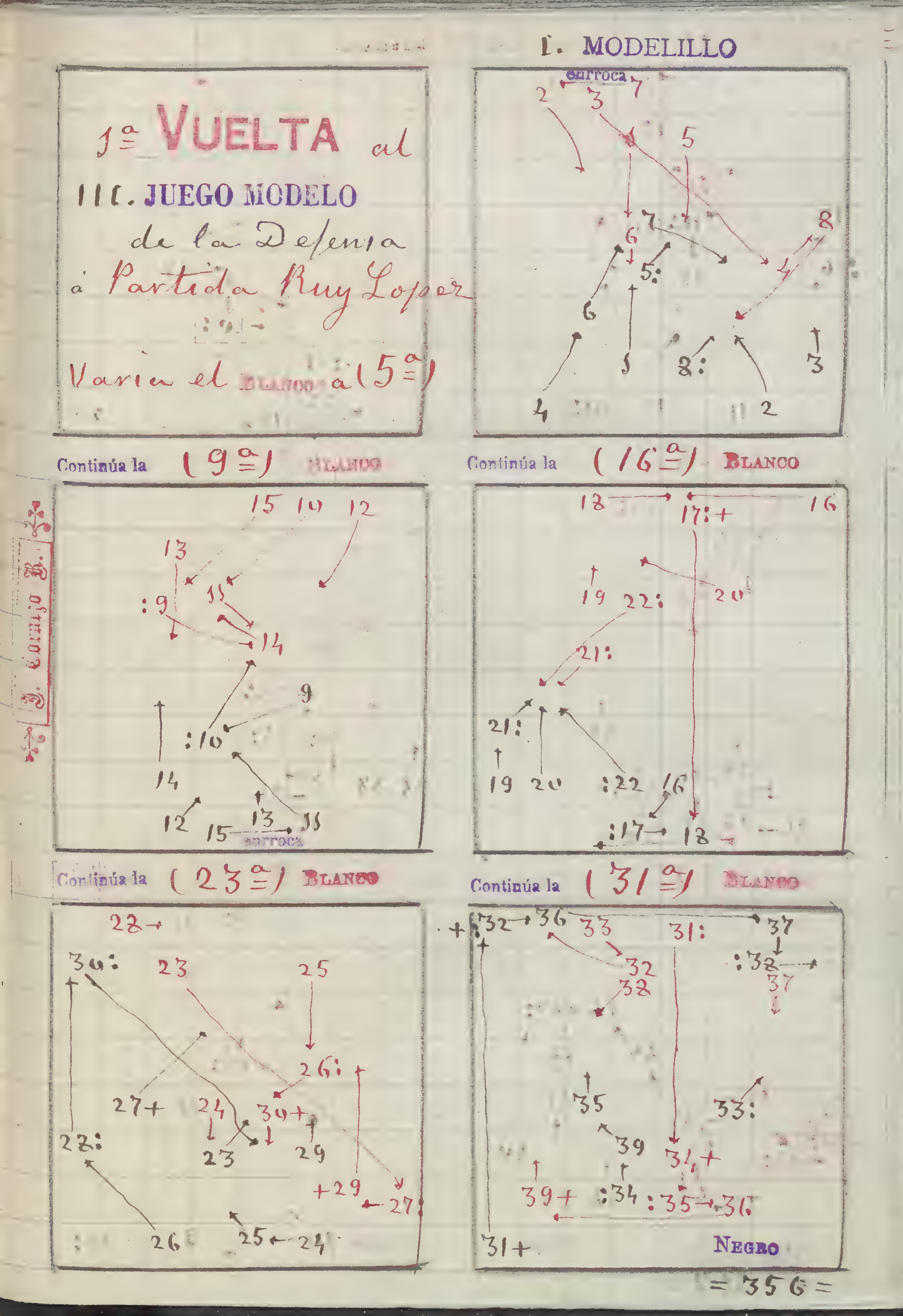


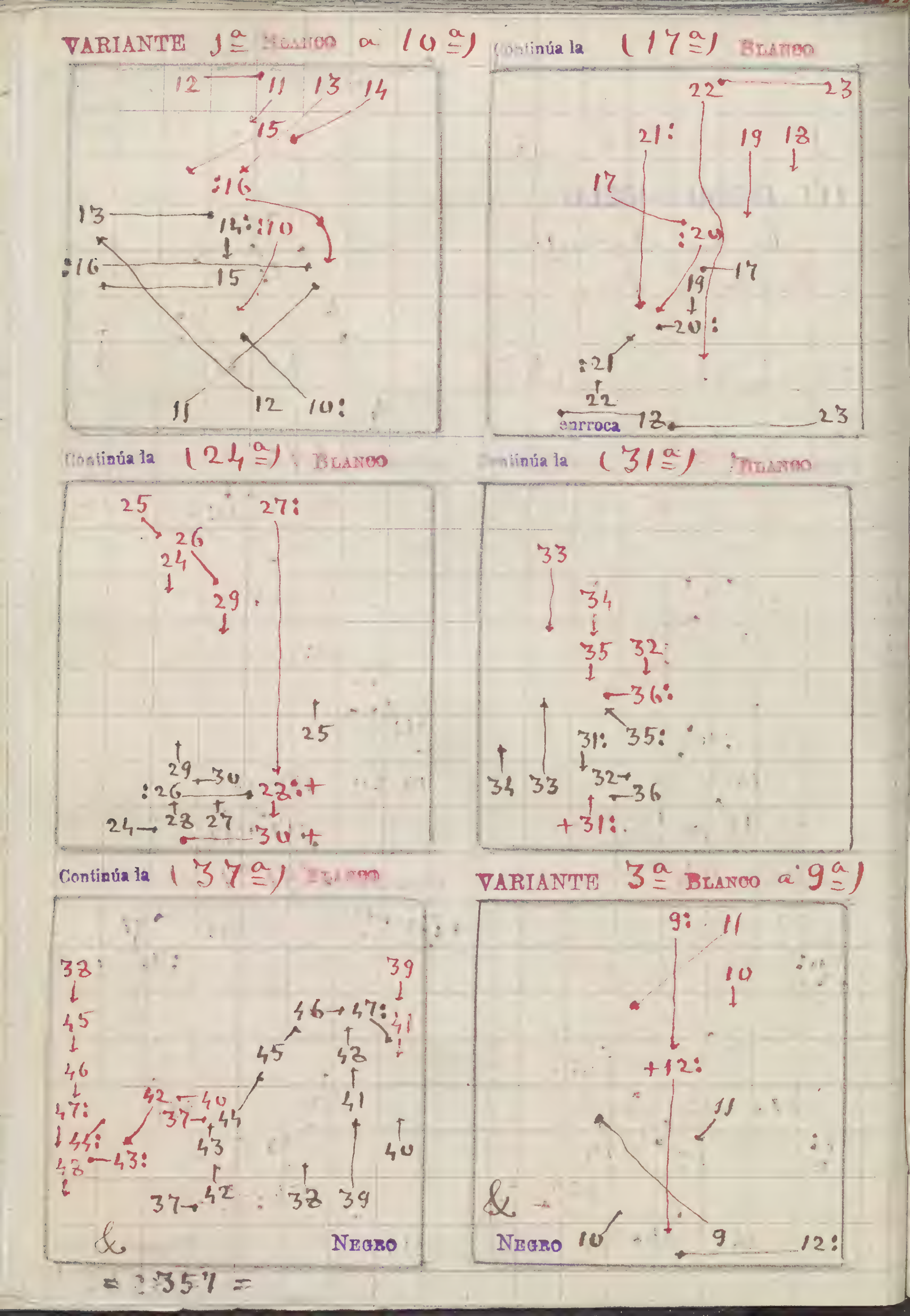
Continúa la (15ª) Blanco
Continúa la (23ª) Blanco
Continúa la (29ª) Blanco
Negro
Posición despues (34ª) Negro
Variacion (A) Blanco á 35ª
Continúa la (41ª) Blanco
Mate
= 353 =


VARIANTE 2ª Blanco á 6ª
enrroca
Continúa la (15ª) Blanco
Negro
Variacion (A) Blanco á 22ª
tablas
VARIANTE 3ª Blanco á 5ª
enrroca
enrroca
J. Cornejo B.
Continúa la (15ª) Blanco
Continúa la (23ª) Blanco
= 352 =

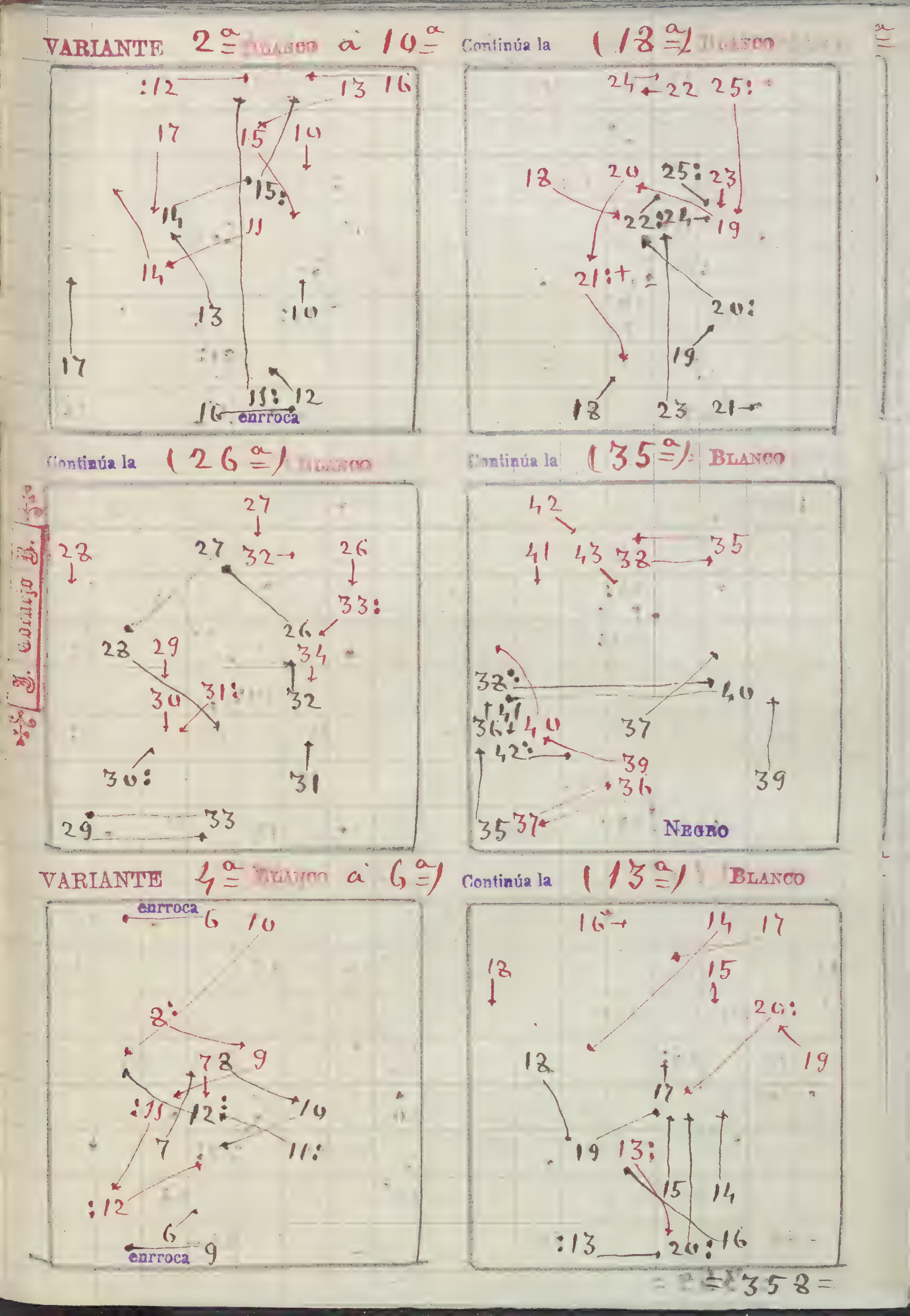


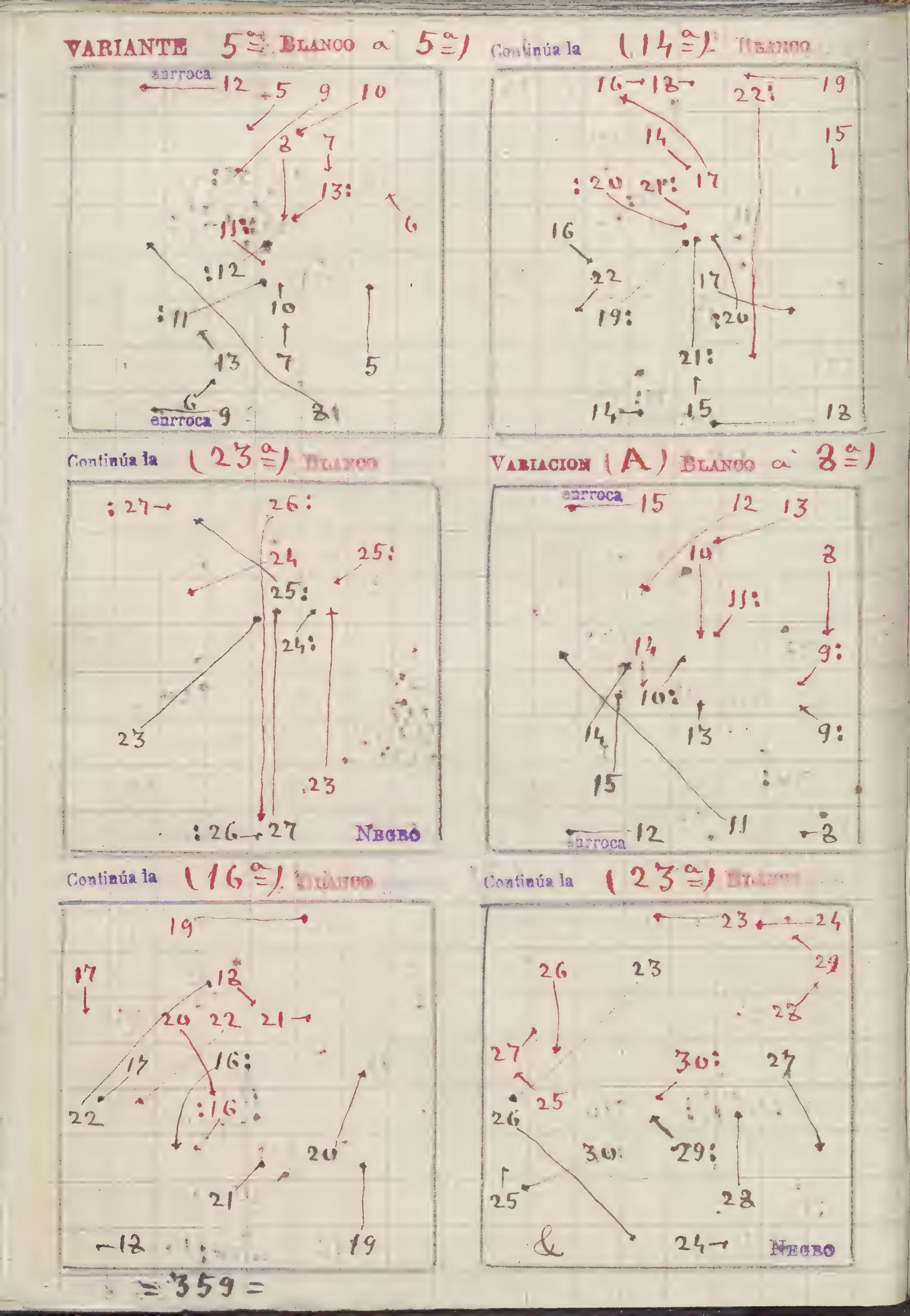
Continúa la (33ª) Blanco
Negro
Variacion (A) Blanco á 16ª)
Continúa la (24ª) Blanco
enroca
será tablas
Variacion (B) Blanco á 6ª)
enroca
Continúa la (16ª) Blanco
Continúa la (27ª) Blanco
Negro
=355ª=


1ª VUELTA al
III. JUEGO MODELO
de la Defensa
á Partida Ruy Lopez
Varia el BLANCO á (5ª)
I. MODELILLO
enroca
Continúa la (9ª) BLANCO
Continúa la (16ª) BLANCO
Continúa la (23ª) BLANCO
Continúa la (31ª) BLANCO
NEGRO
J. Cornejo R.
= 356 =

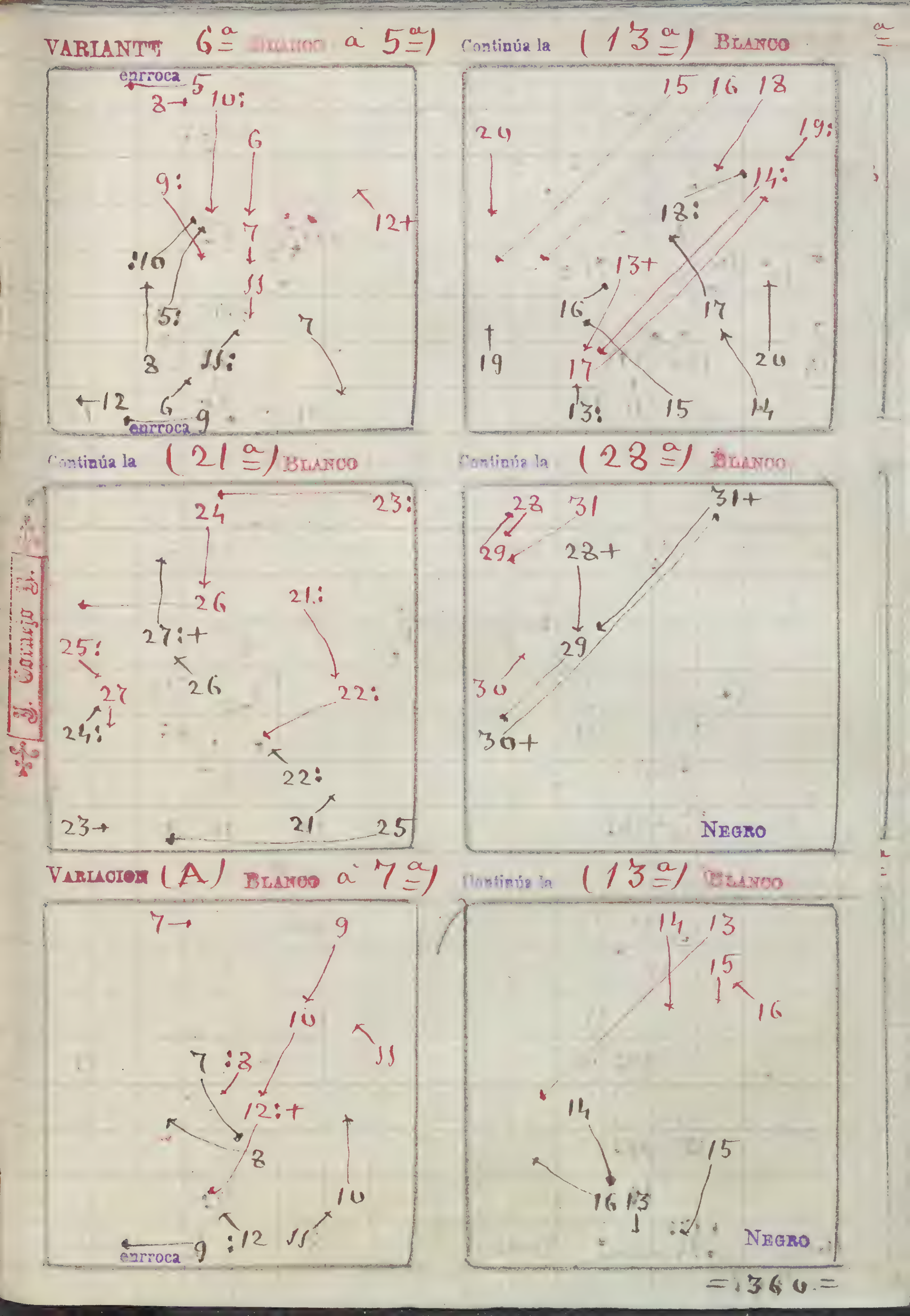


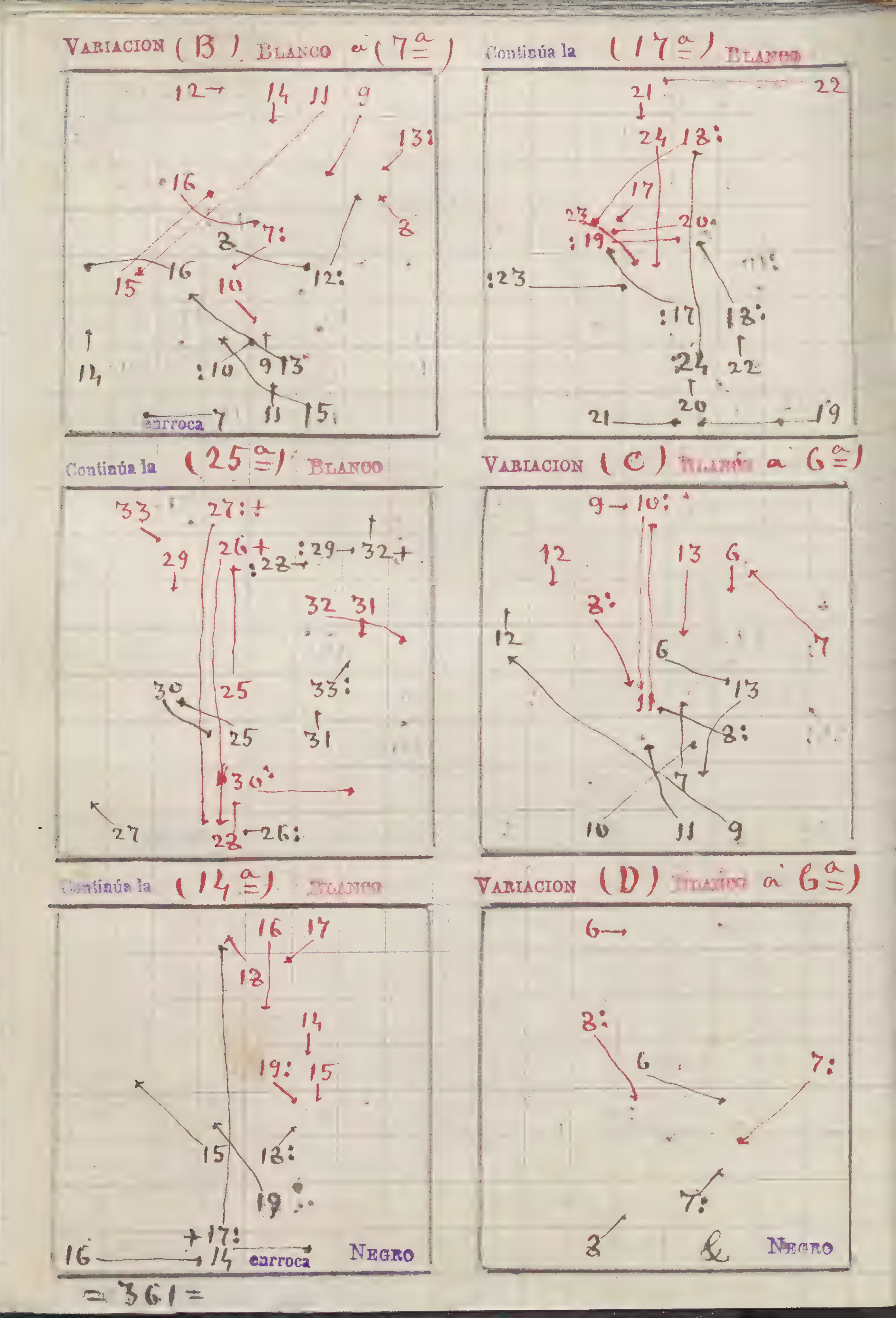
VARIANTE 1ª Blanco á 10ª)
Continúa la (17ª) Blanco
enrroca
Continúa la (24ª) Blanco
Continúa la (31ª) Blanco
Continúa la (37ª) Blanco
VARIANTE 3ª Blanco á 9ª)
&
Negro
&
Negro
= 357 =


VARIANTE 2ª Blanco á 10ª
Continúa la (18ª) Blanco
enroca
Continúa la (26ª) Blanco
Continúa la (35ª) Blanco
Negro
VARIANTE 4ª Blanco á 6ª
Continúa la (13ª) Blanco
enroca
enroca
J. Cortijo B.
358



VARIANTE 5ª Blanco a 5ª)
enrroca
enrroca
Continúa la (14ª) Blanco
Continúa la (23ª) Blanco
Negro
Variacion (A) Blanco a 8ª)
enrroca
enrroca
Continúa la (16ª) Blanco
Continúa la (23ª) Blanco
Negro
= 359 =


VARIANTE 6ª Blanco á 5ª)
enrroca
enrroca
Continúa la (13ª) Blanco
Continúa la (21ª) Blanco
Continúa la (28ª) Blanco
Negro
J. Cornejo D.
Variacion (A) Blanco á 7ª)
enrroca
Continúa la (13ª) Blanco
Negro
=360=


VARIACION (B) BLANCO á (7ª)
Continúa la (17ª) BLANCO
enroca
Continúa la (25ª) BLANCO
VARIACION (C) BLANCO á 6ª)
Continúa la (14ª) BLANCO
VARIACION (D) BLANCO á 6ª)
enroca
NEGRO
NEGRO
= 361 =

Artículo 2º

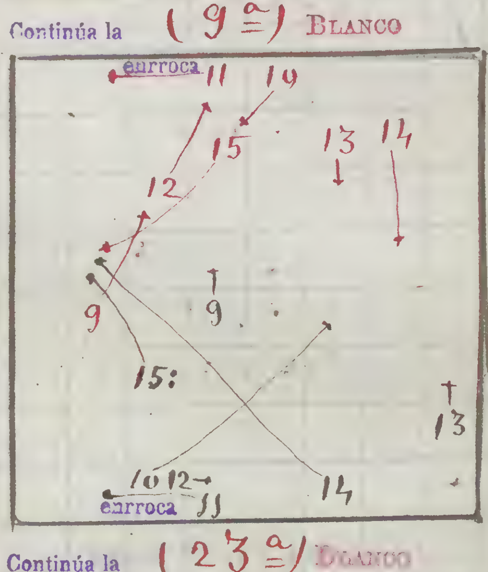
Partida de Legatello.

Defensa por Bilguer.

J. Cornejo B.

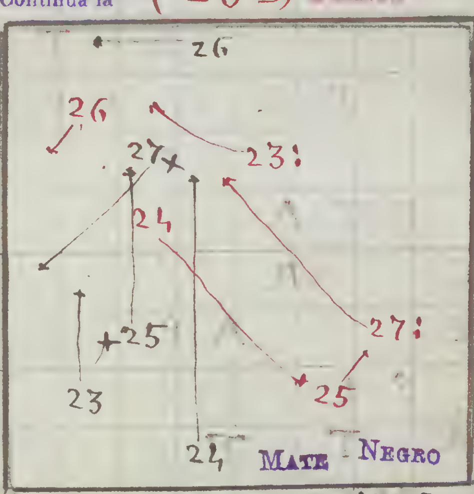
IV. JUEGO MODELO

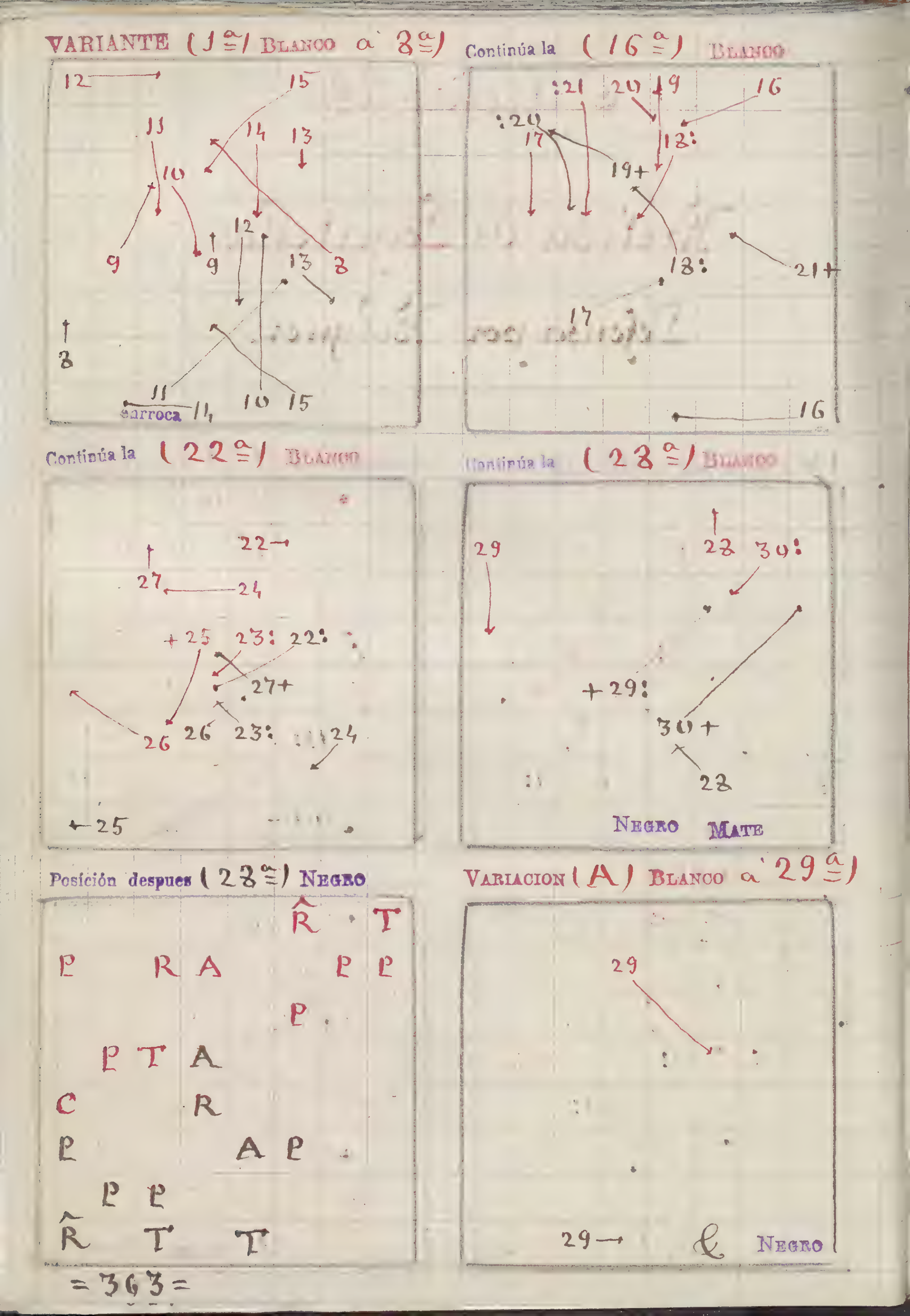
Continúa la (9ª) Blanco

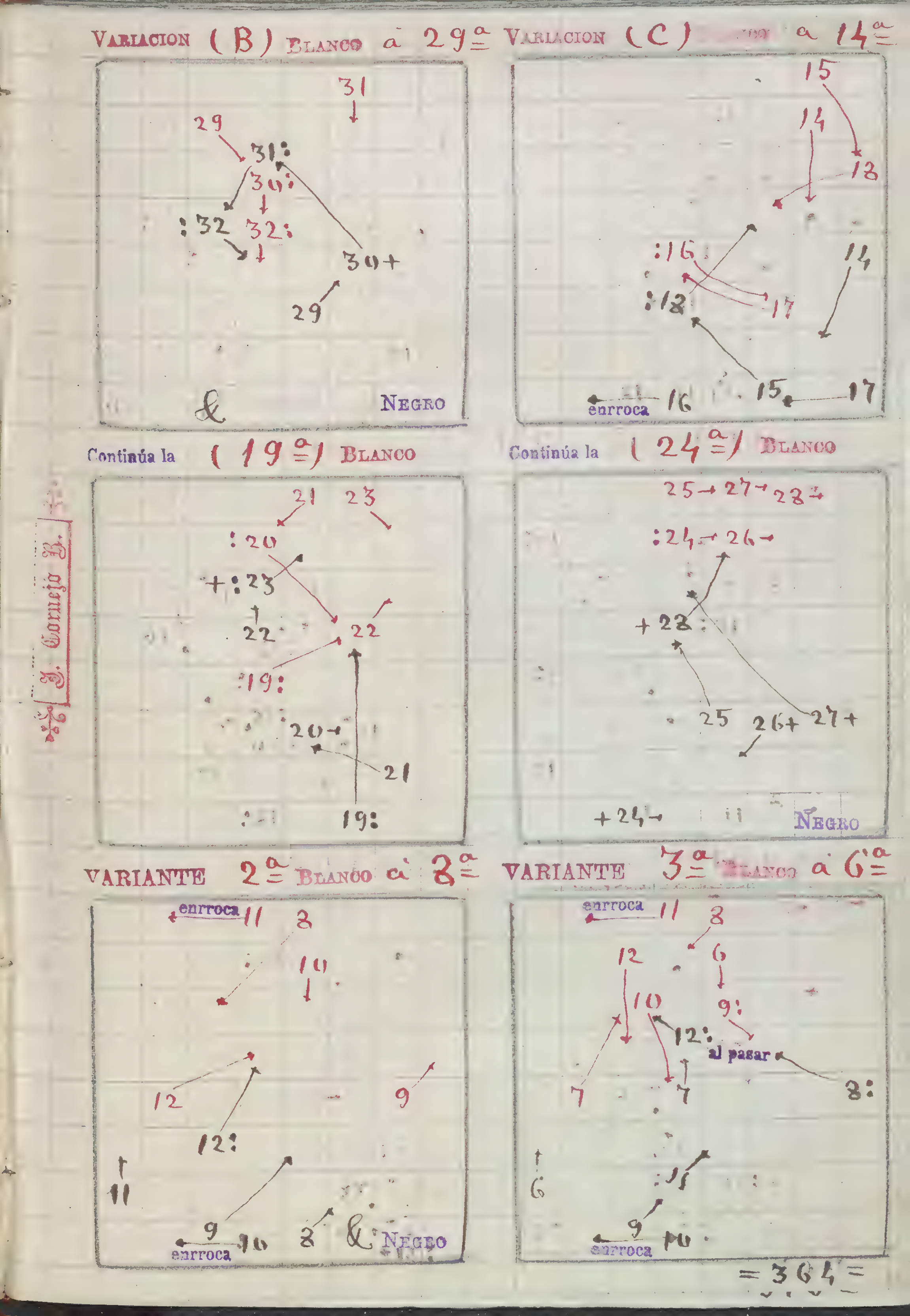


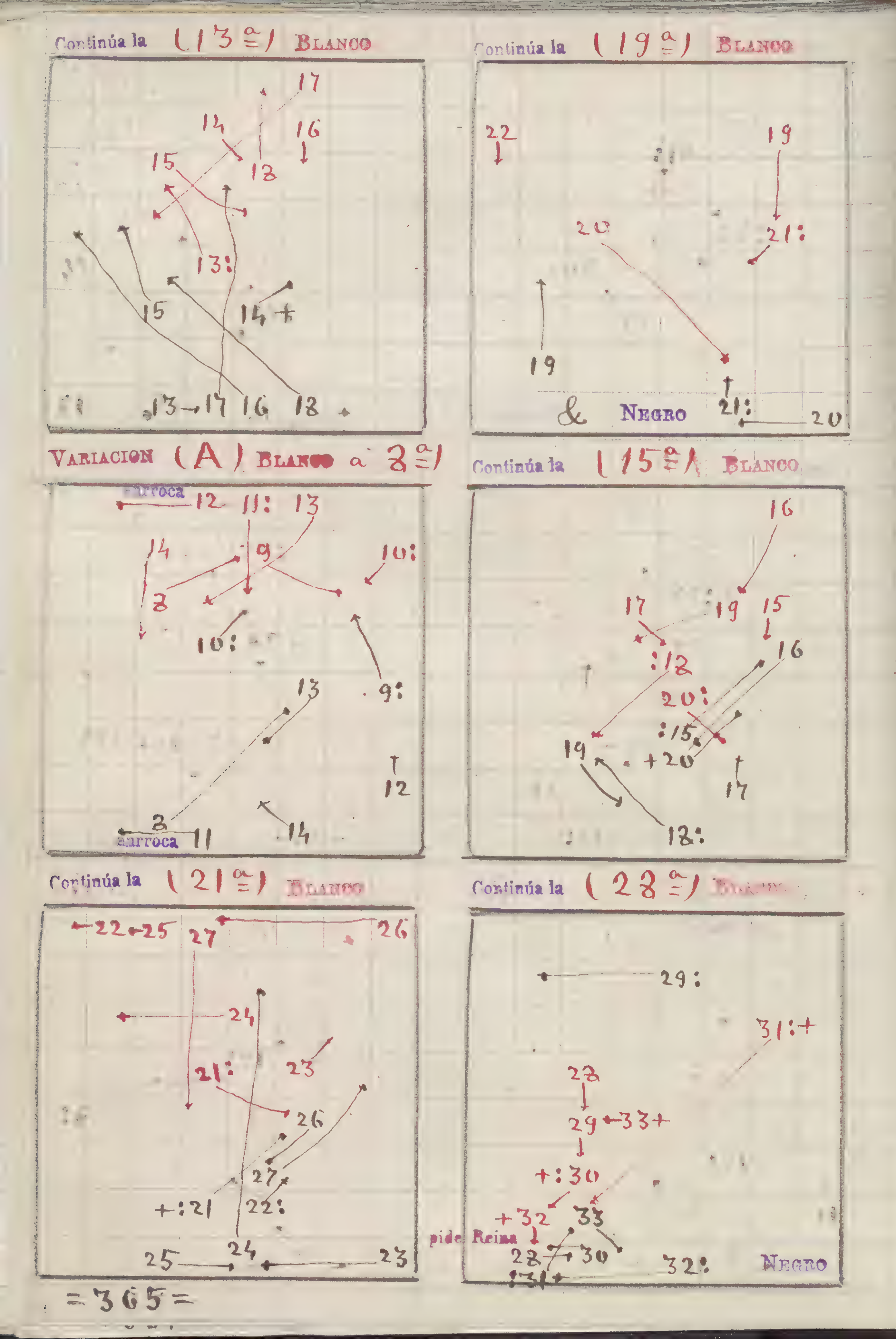
Continúa la (16ª) Blanco

Continúa la (23ª) Blanco

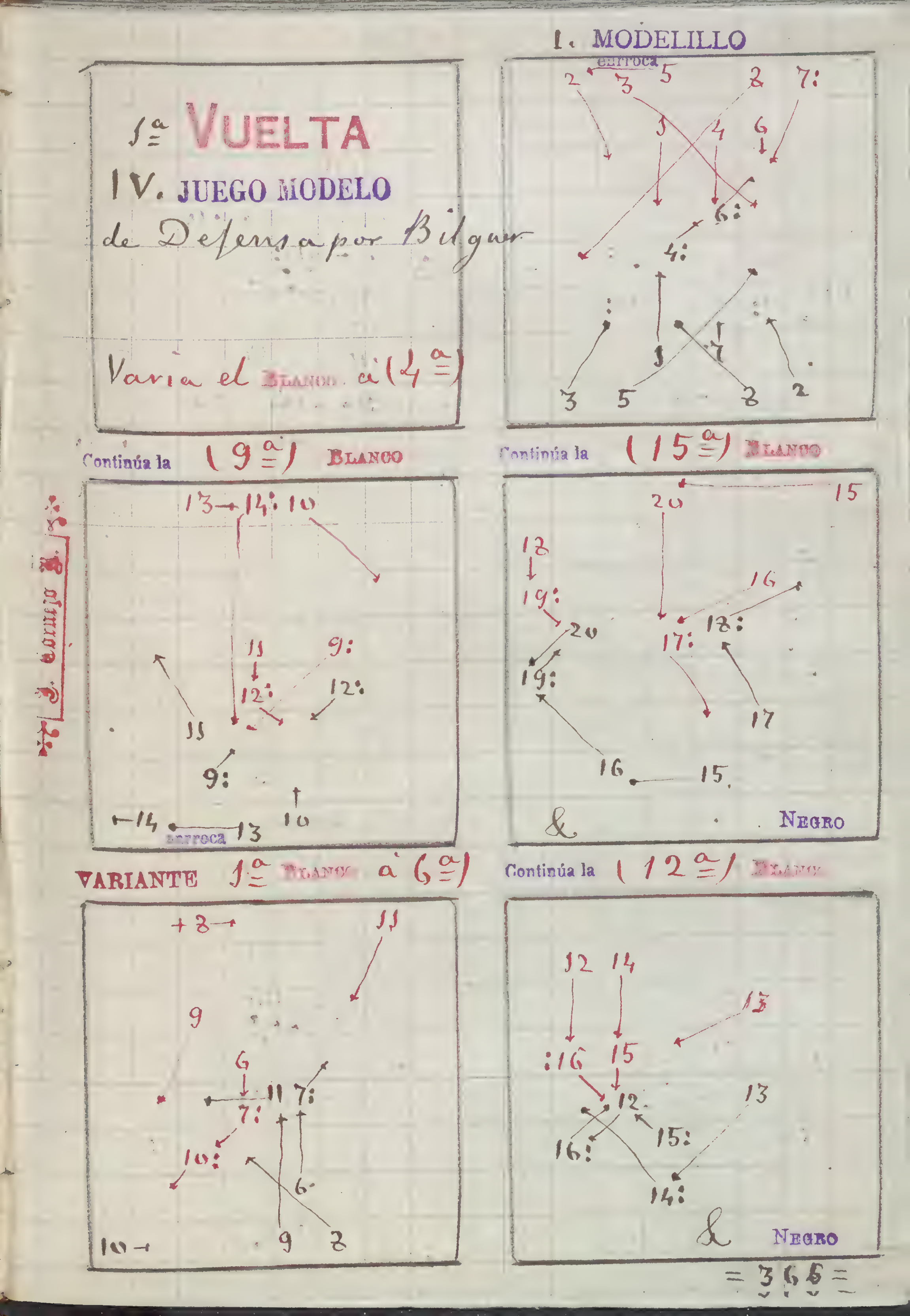



VARIANTE (1ª Blanco a 8ª)
Continúa la (16ª) Blanco
Sarroca
Continúa la (22ª) Blanco
Continúa la (28ª) Blanco
Negro Mate
Posición despues (28ª) Negro
Variacion (A) Blanco a 29ª
Negro
=363=

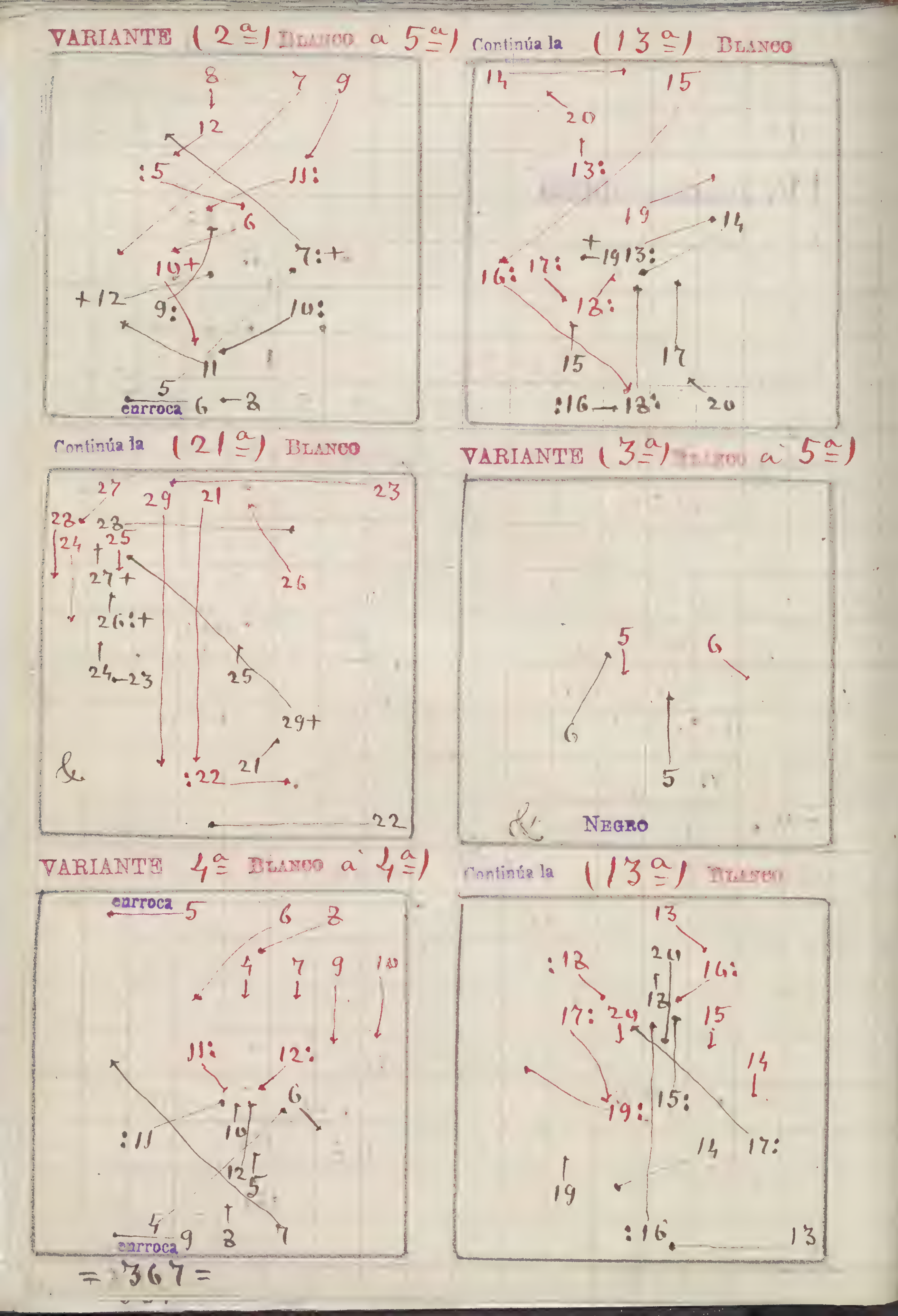

VARIACION (B) BLANCO á 29ª
NEGRO
VARIACION (C) á 14ª
enrroca
Continúa la (19ª) BLANCO
Continúa la (24ª) BLANCO
NEGRO
VARIANTE 2ª BLANCO á 3ª
enrroca
enrroca
NEGRO
VARIANTE 3ª BLANCO á 6ª
enrroca
al pasar
enrroca
J. Cornejo B.



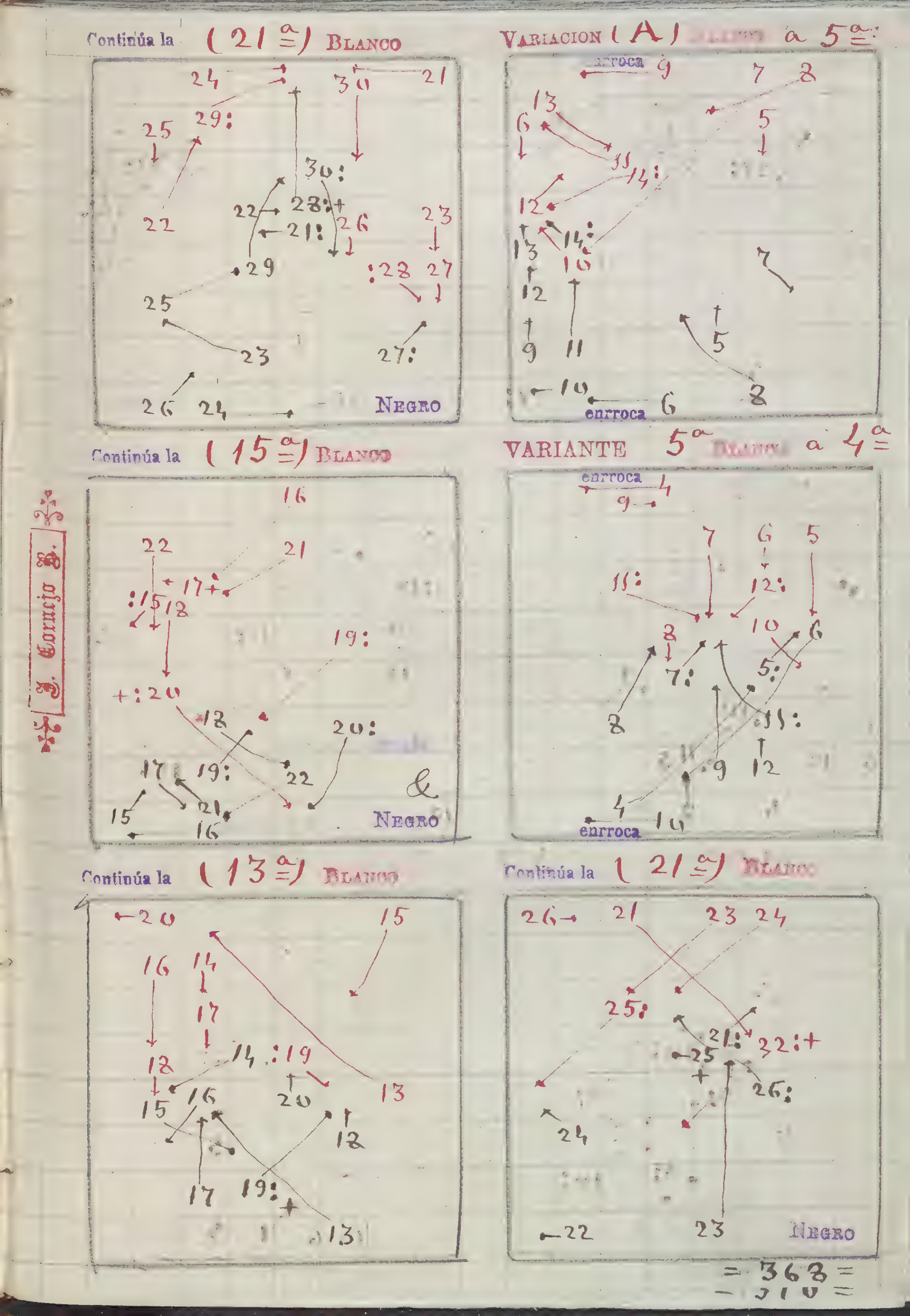
Continúa la (13ª) Blanco
Continúa la (19ª) Blanco
& Negro
Variacion (A) Blanco a 8ª
Continúa la (15ª) Blanco
Continúa la (21ª) Blanco
Continúa la (28ª) Blanco
pide Reina
Negro
=365=

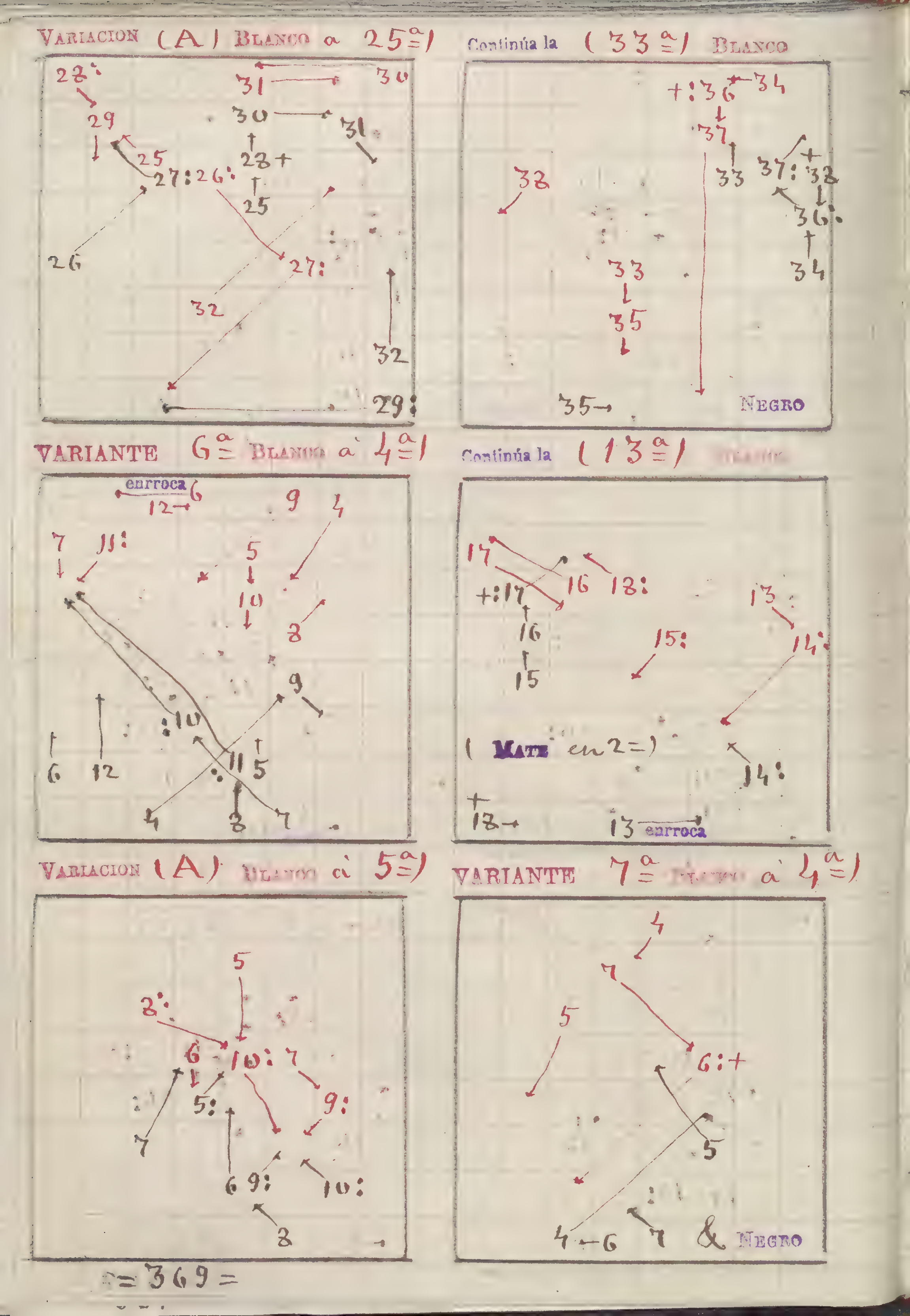


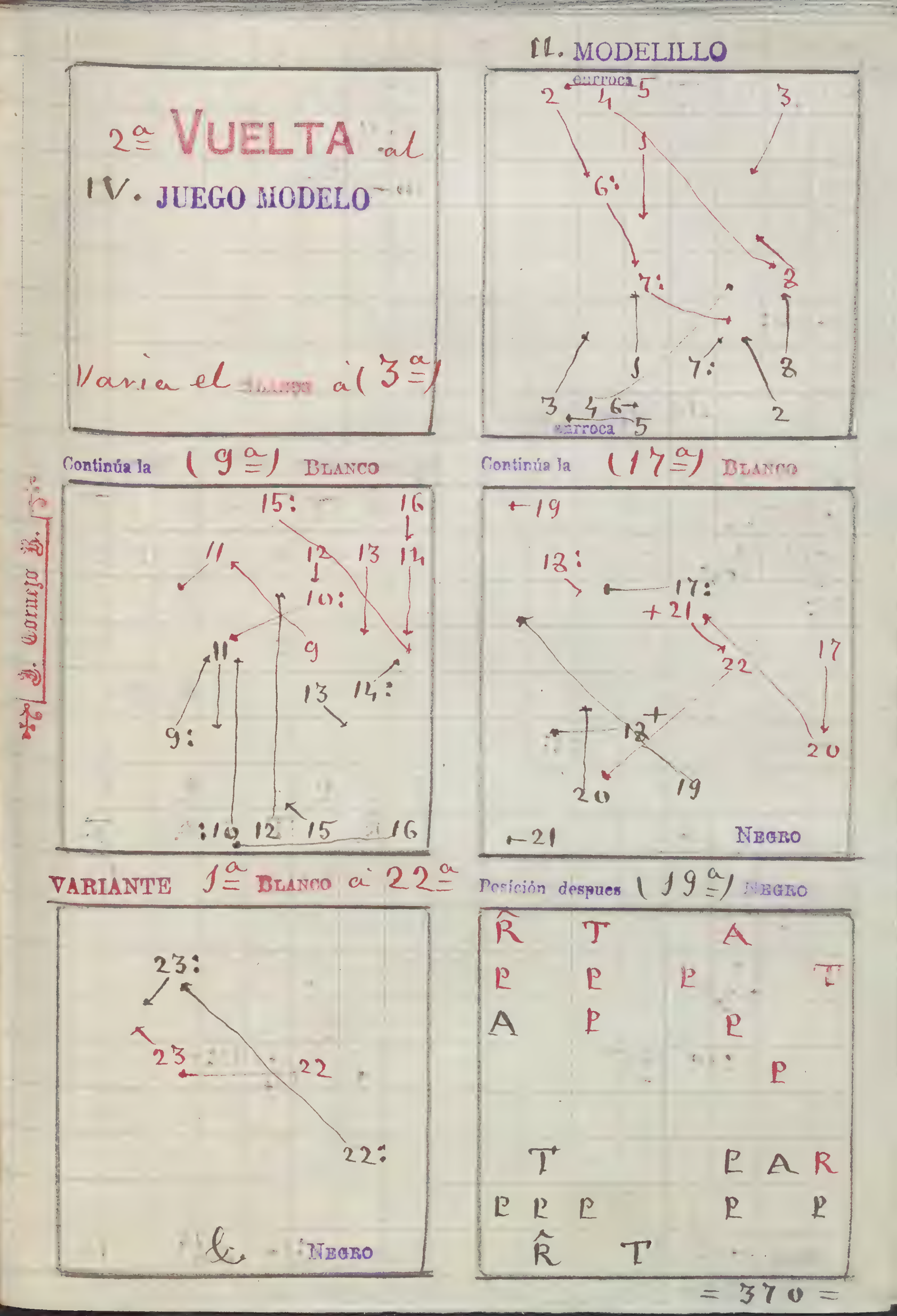
1ª VUELTA
IV. JUEGO MODELO
de Defensa por Bilguer
Varia el BLANCO á (4ª)
I. MODELILLO
enroca
Continúa la (9ª) BLANCO
enroca
Continúa la (15ª) BLANCO
& NEGRO
VARIANTE 1ª BLANCO á (6ª)
Continúa la (12ª) BLANCO
& NEGRO
= 366 =

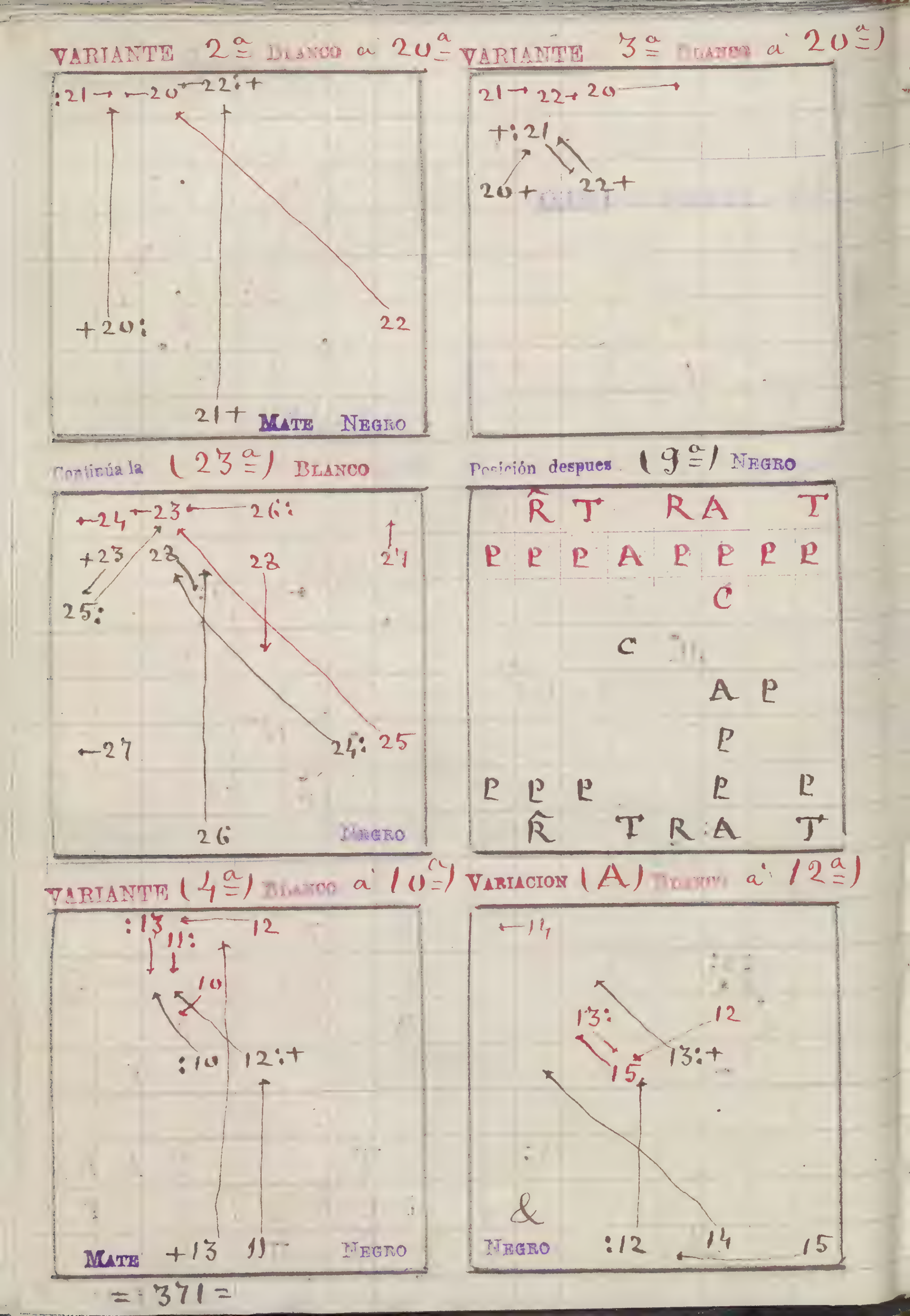


VARIANTE (2ª) Blanco á 5ª)
Continúa la (13ª) Blanco
carroca
Continúa la (21ª) Blanco
VARIANTE (3ª) Blanco á 5ª)
Negro
VARIANTE 4ª Blanco á 4ª)
Continúa la (13ª) Blanco
carroca
carroca
=367=


Continúa la (21ª) Blanco
Negro
Variacion (A) Blanco a 5ª
enrroca
enrroca
Continúa la (15ª) Blanco
&
Negro
Variante 5ª Blanco a 4ª
enrroca
enrroca
J. Cornejo B.
Continúa la (13ª) Blanco
Continúa la (21ª) Blanco
Negro
= 368 =
= 370 =


VARIACION (A) BLANCO a 25ª)
Continúa la (33ª) BLANCO
NEGRO
VARIANTE 6ª BLANCO a 4ª)
enrroca
Continúa la (13ª)
(MATE en 2ª)
enrroca
VARIACION (A) BLANCO a 5ª)
VARIANTE 7ª a 4ª)
NEGRO
=369=


2ª VUELTA al
IV. JUEGO MODELO
Varia el Blanco à (3ª)
II. MODELILLO
enroca
enroca
Continúa la (9ª) BLANCO
Continúa la (17ª) BLANCO
NEGRO
VARIANTE 1ª BLANCO à 22ª
NEGRO
Posición despues (19ª) NEGRO
= 370 =



VARIANTE 2ª Blanco á 20ª
:21 20 22:+
+20:
22
21+
MATE NEGRO
VARIANTE 3ª Blanco á 20ª
21 22 20
+:21
20+ 22+
Continúa la (23ª) BLANCO
24 23 26:
+23 23 23
2'1
25:
27
24: 25
26
NEGRO
Posición despues (9ª) NEGRO
R̂ T RA T
P P P A P P P P
C
C
A P
P
P P P P P
R̂ T R A T
VARIANTE (4ª) Blanco á 10ª
:13 12
11:
10
:10 12:+
MATE +13 11 NEGRO
VARIACION (A) Blanco á 12ª
14
13: 12
15 13:+
&
NEGRO :12 14 15

Articulo 3º.

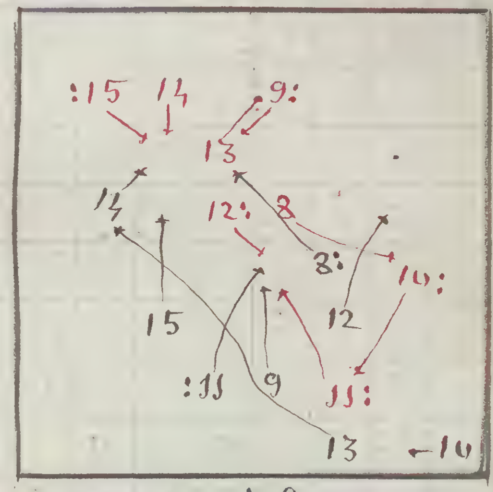
Gambito de Escocia

Defensa.

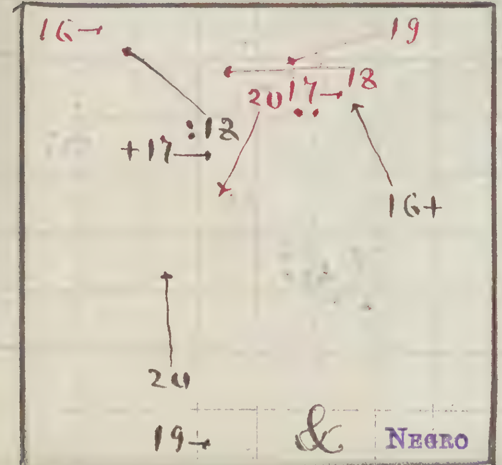
V, JUEGO MODELO

2 7 5 1 1 3 6 4: 3: 5 6 4 7 5 2 carroca

Continúa la (8ª) Blanco

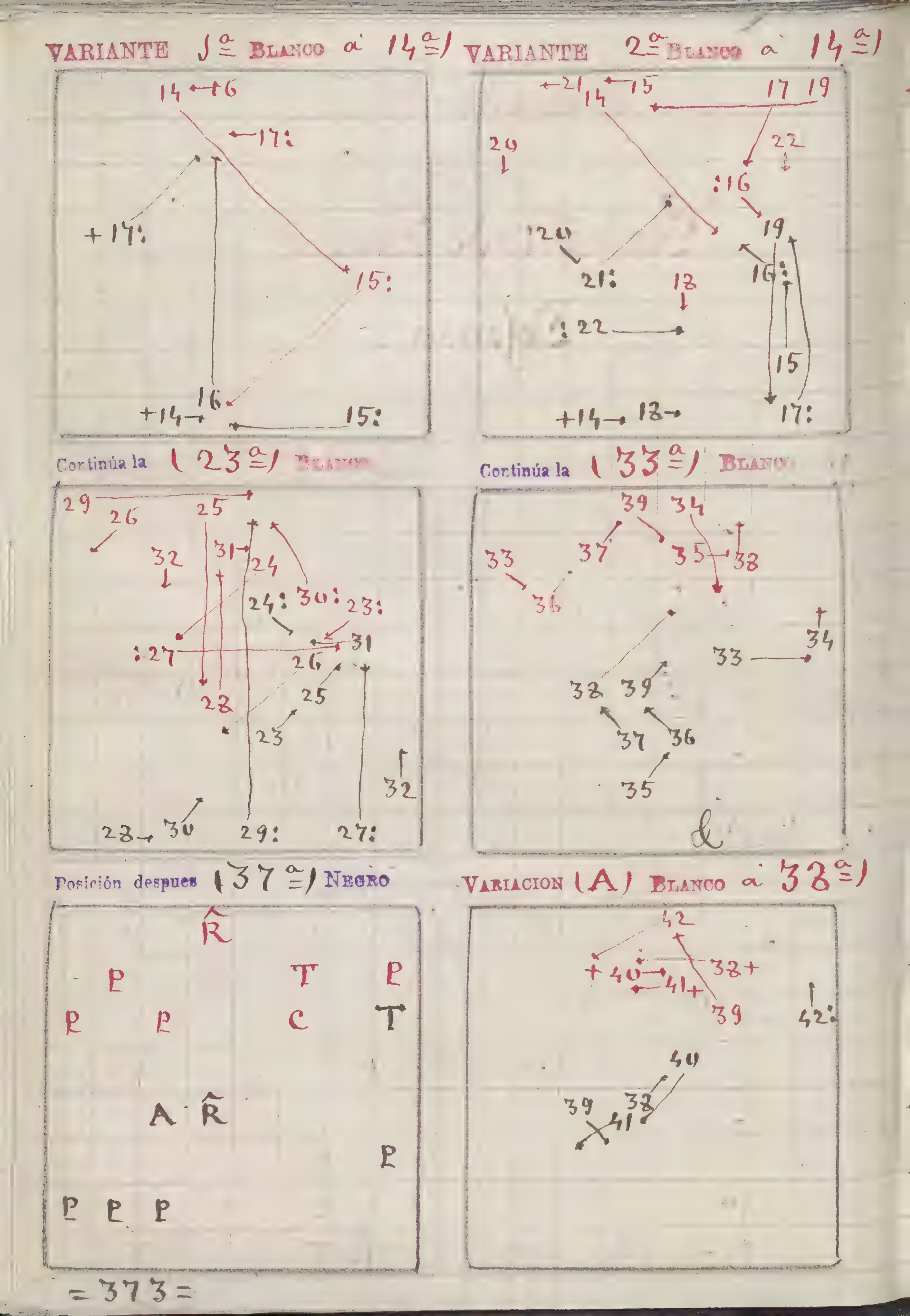


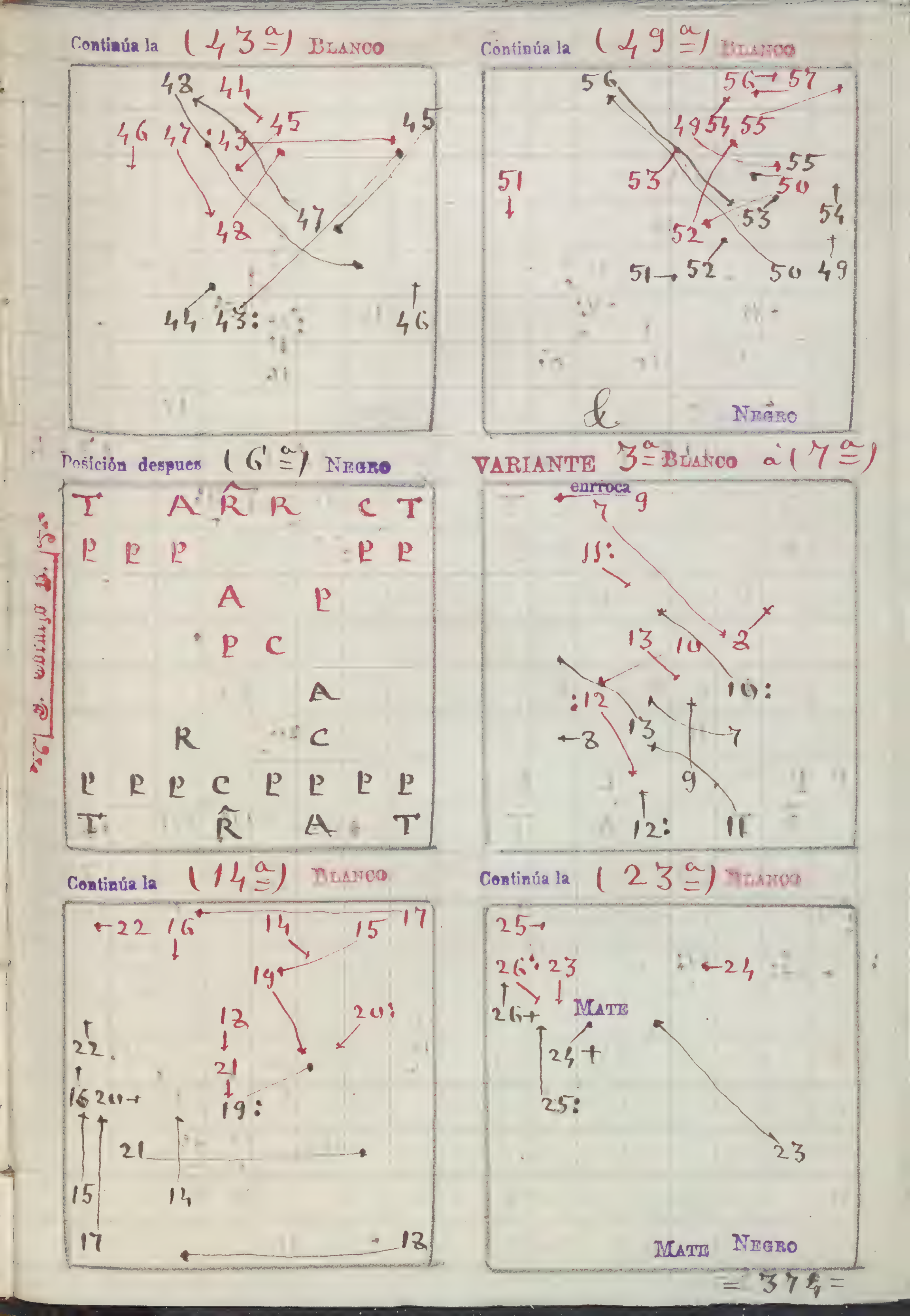
Continúa la (16ª) Blanco



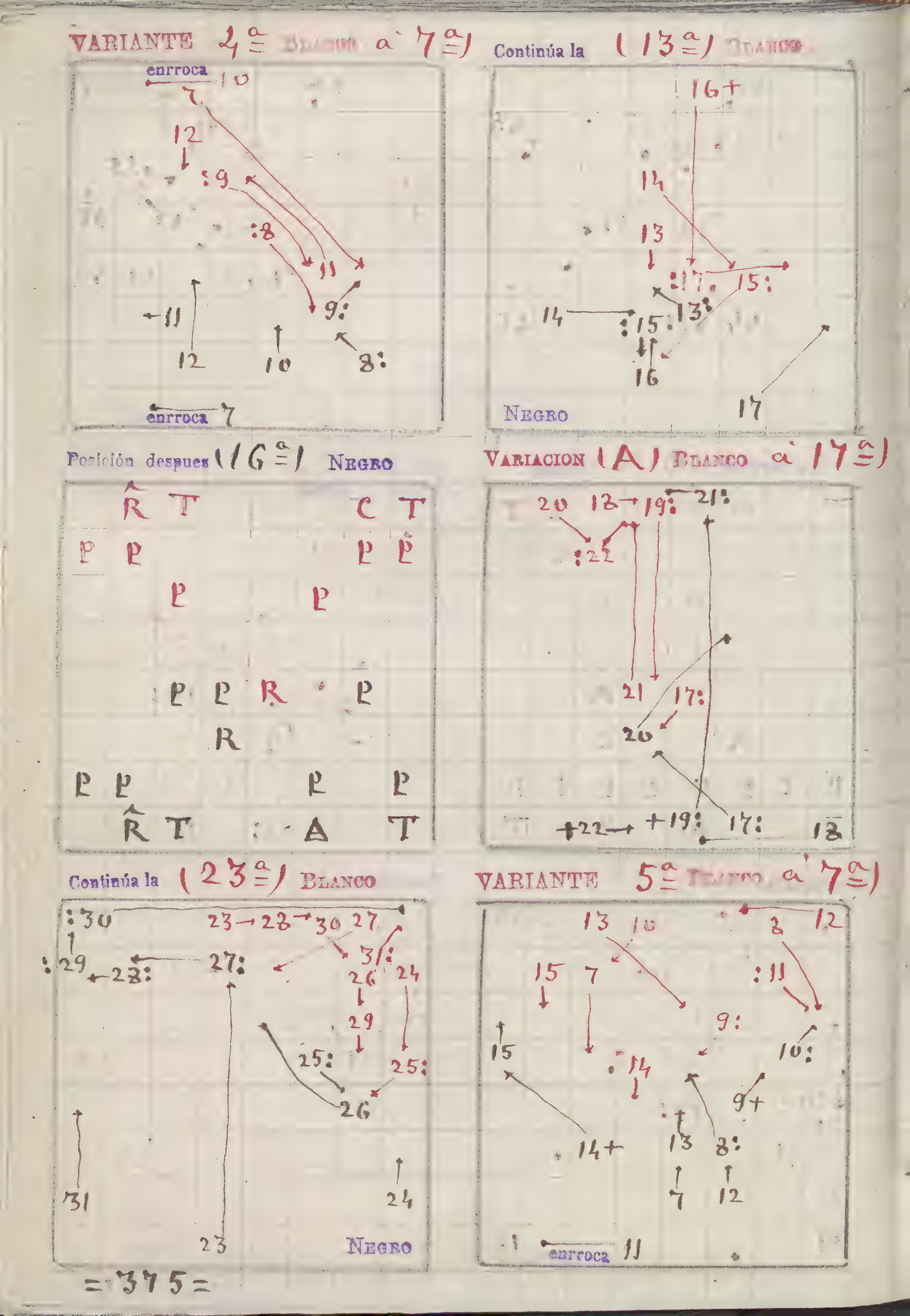
Posición despues (13ª) Negro

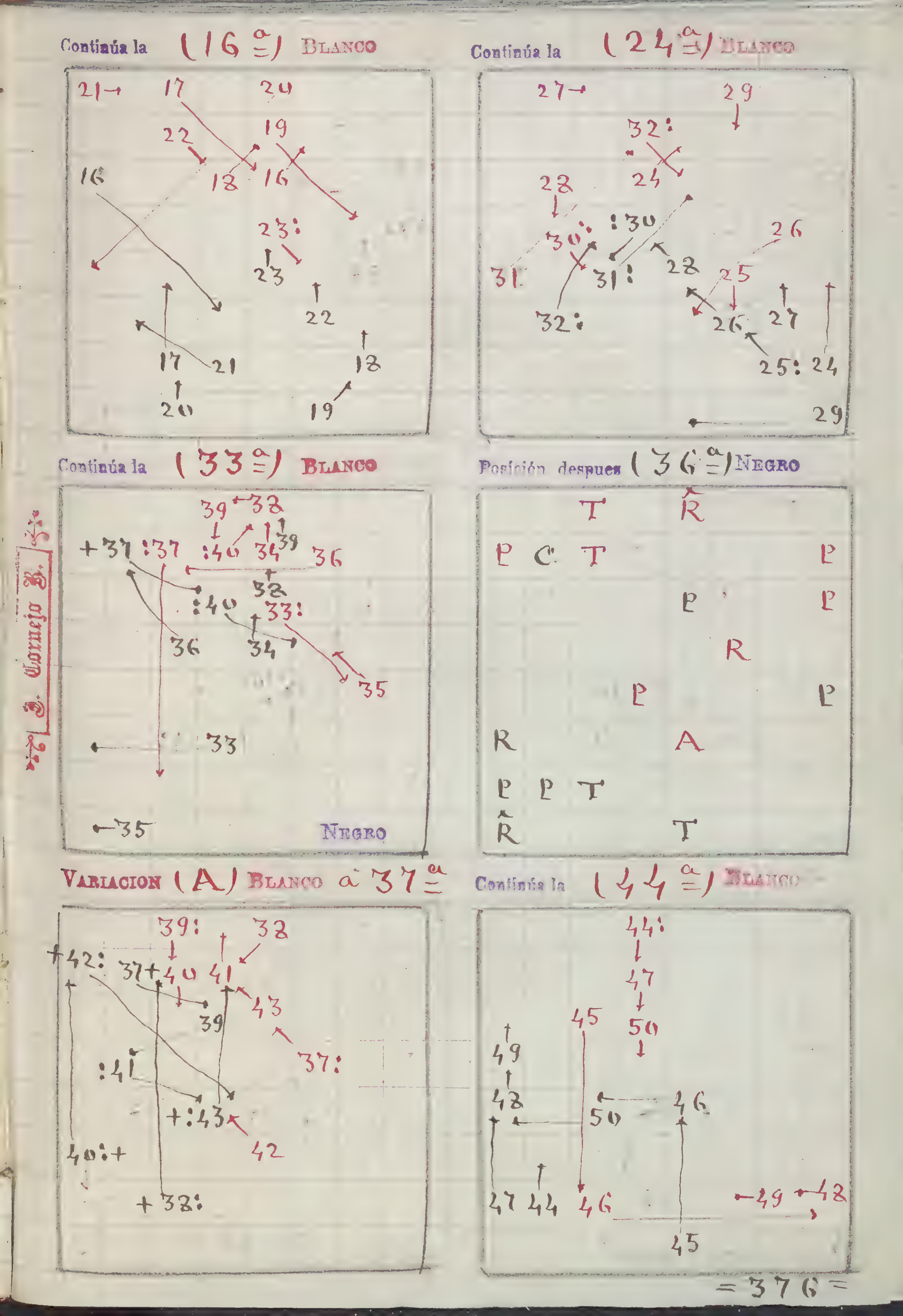
T		A	R̂			C	T
P	P	P		R		P	P
					P		
	A					C	
				P			
		R					
P	P	P				P	P
	R̂	T				T	

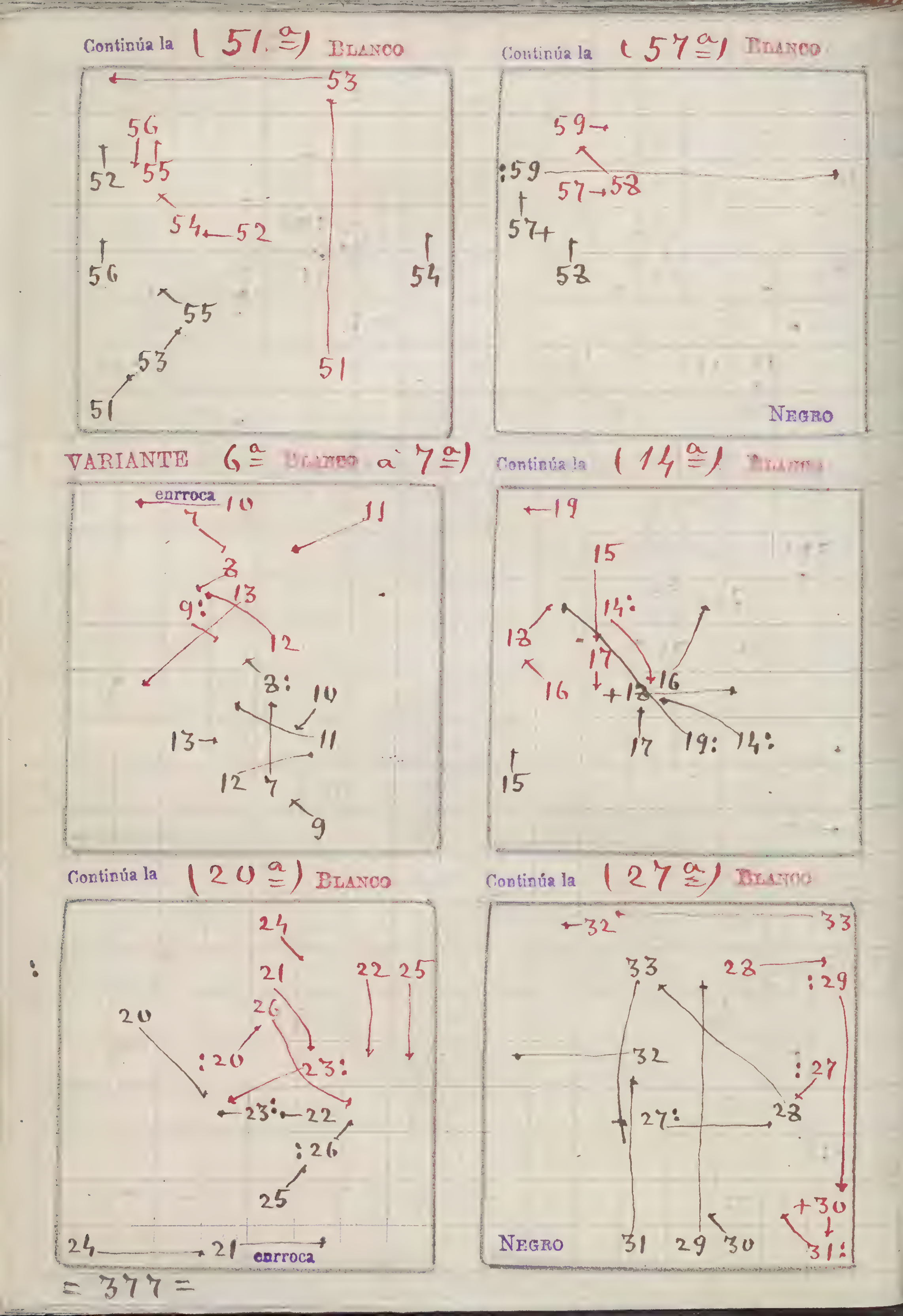

VARIANTE 1ª Blanco á 14ª)
VARIANTE 2ª Blanco á 14ª)
Continúa la (23ª) Blanco
Continúa la (33ª) Blanco
Posición despues (37ª) Negro
Variacion (A) Blanco á 38ª)
=373=



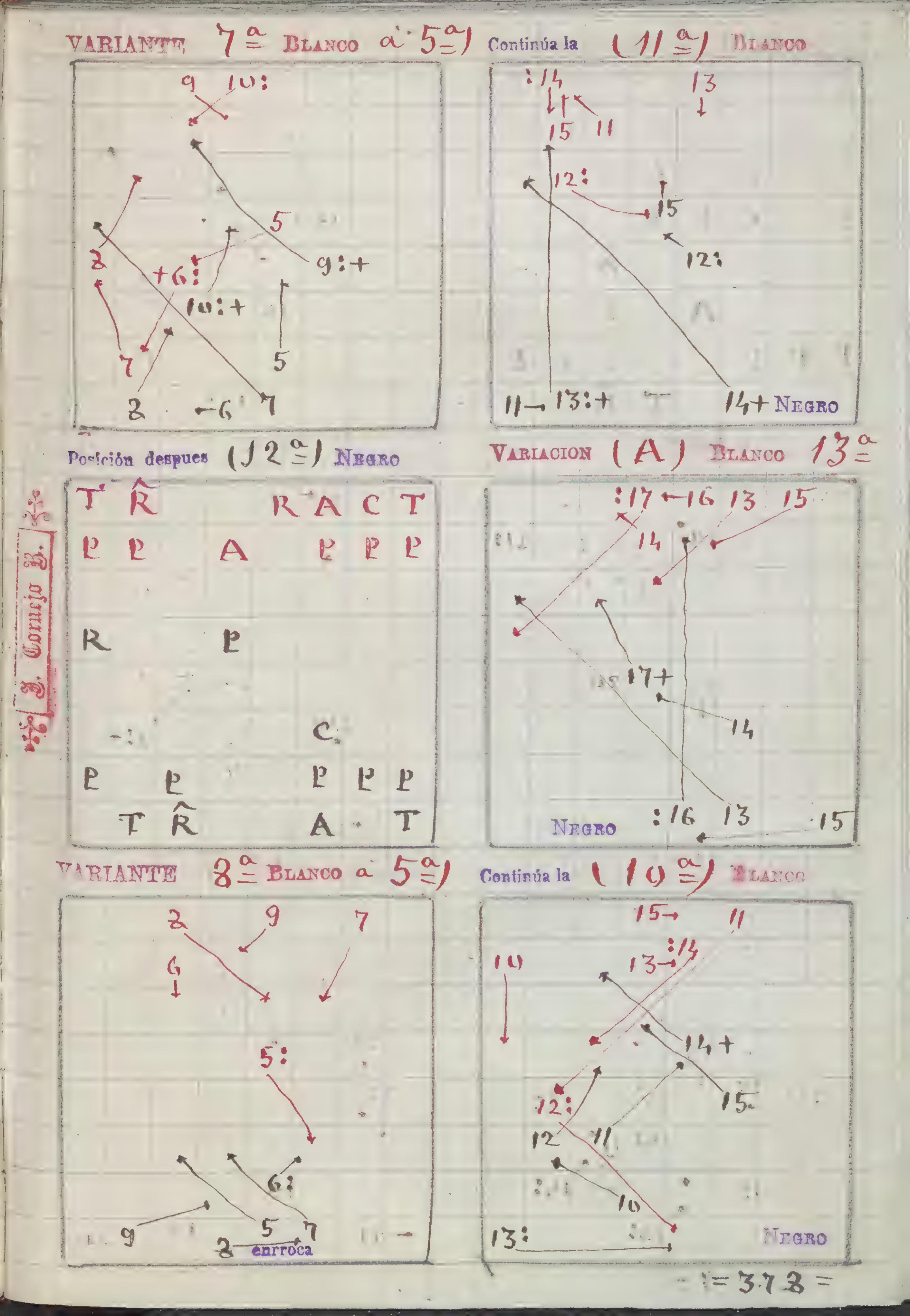
Continúa la (43ª) Blanco
43 44 45 46 47 :43 45 48 47 44 43: 46
Continúa la (49ª) Blanco
56 56 57 49 54 55 51 53 55 50 54 52 53 51 52 50 49
Negro
Posición despues (6ª) Negro
T A R̂ R C T
P P P P P
A P
P C
A
R C
P P P C P P P P
T R̂ A T
VARIANTE 3ª Blanco á (7ª)
enrroca
7 9 11: 8 13 10 10: :12 13 8 7 9 12: 11
Continúa la (14ª) Blanco
22 16 14 15 17 19 18 20: 22 21 16 20+ 19: 21 15 14 17 18
Continúa la (23ª) Blanco
25 26 23 24 26+ Mate 24+ 25: 23
Mate Negro


VARIANTE 4ª BLANCO á 7ª)
enrroca
enrroca
Continúa la (13ª) BLANCO
NEGRO
Posición despues (16ª) NEGRO
VARIACION (A) BLANCO á 17ª)
Continúa la (23ª) BLANCO
NEGRO
VARIANTE 5ª BLANCO á 7ª)
enrroca
= 375 =

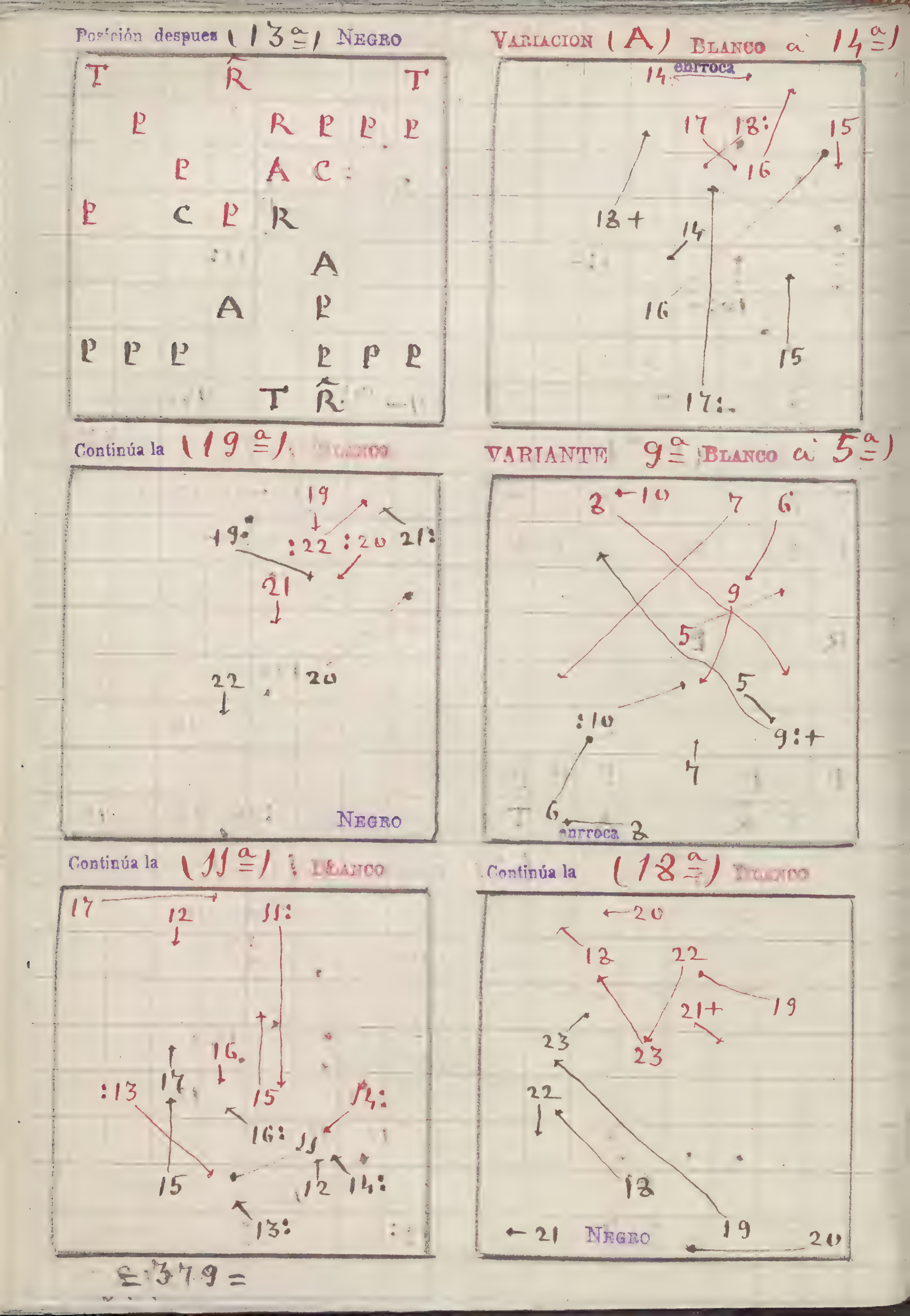

Continúa la (16ª) Blanco
Continúa la (24ª) Blanco
Continúa la (33ª) Blanco
Negro
Posición despues (36ª) Negro
Variacion (A) Blanco a 37ª
Continúa la (44ª) Blanco
J. Cornejo B.

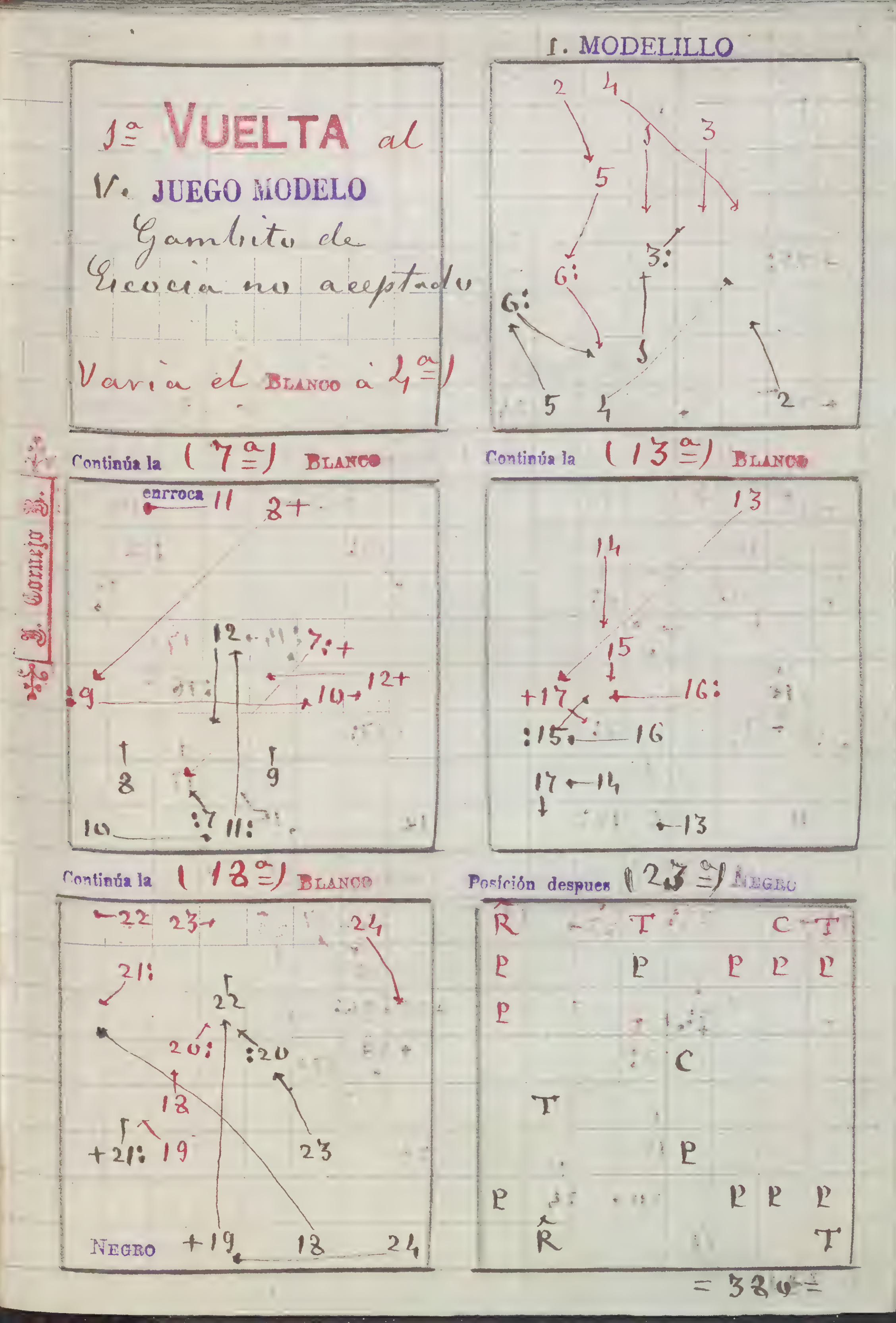


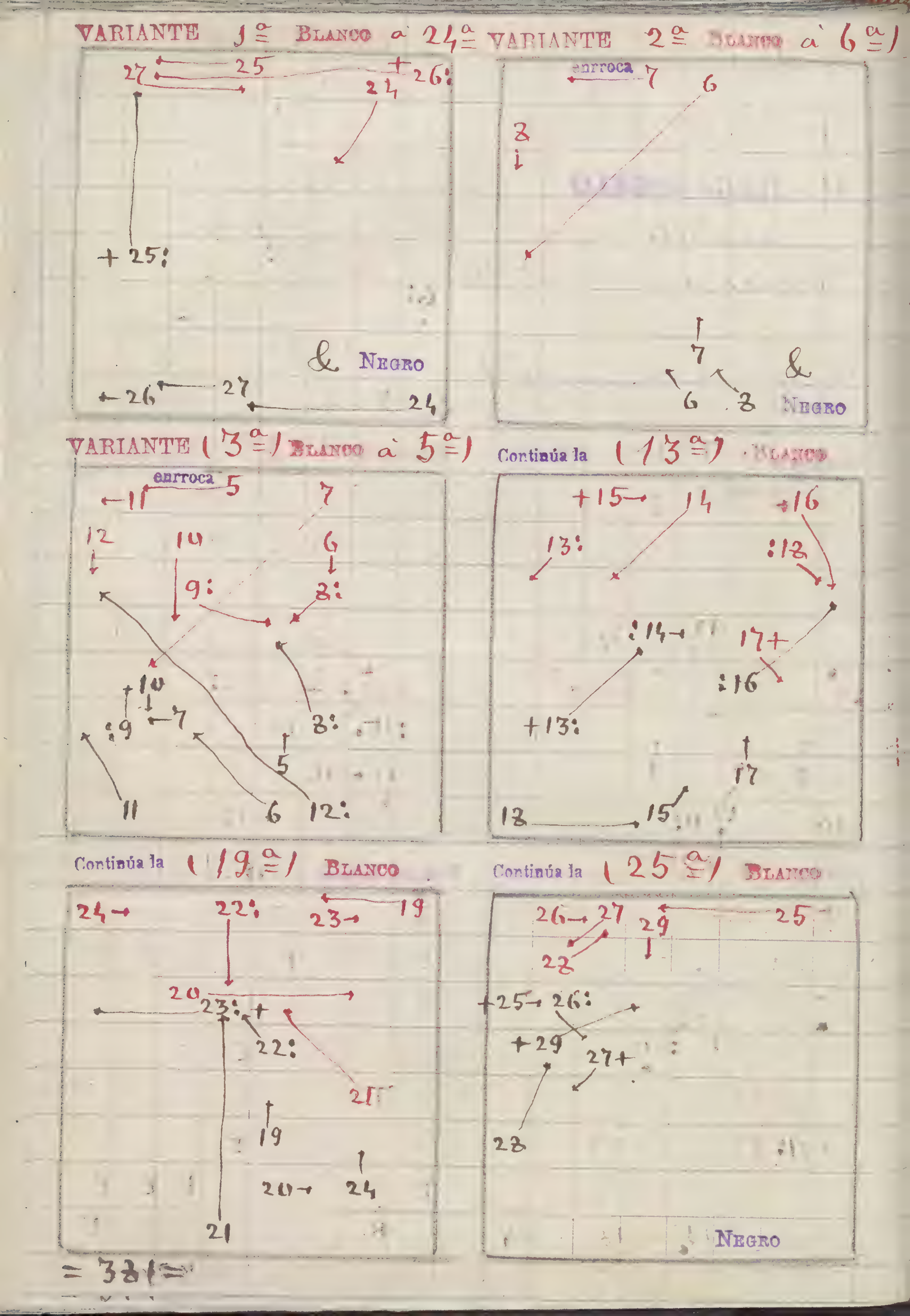
Continúa la (51.ª) Blanco
Continúa la (57.ª) Blanco
Negro
VARIANTE (6.ª Blanco á 7.ª)
enrroca
Continúa la (14.ª) Blanco
Continúa la (20.ª) Blanco
enrroca
Continúa la (27.ª) Blanco
Negro
= 377 =

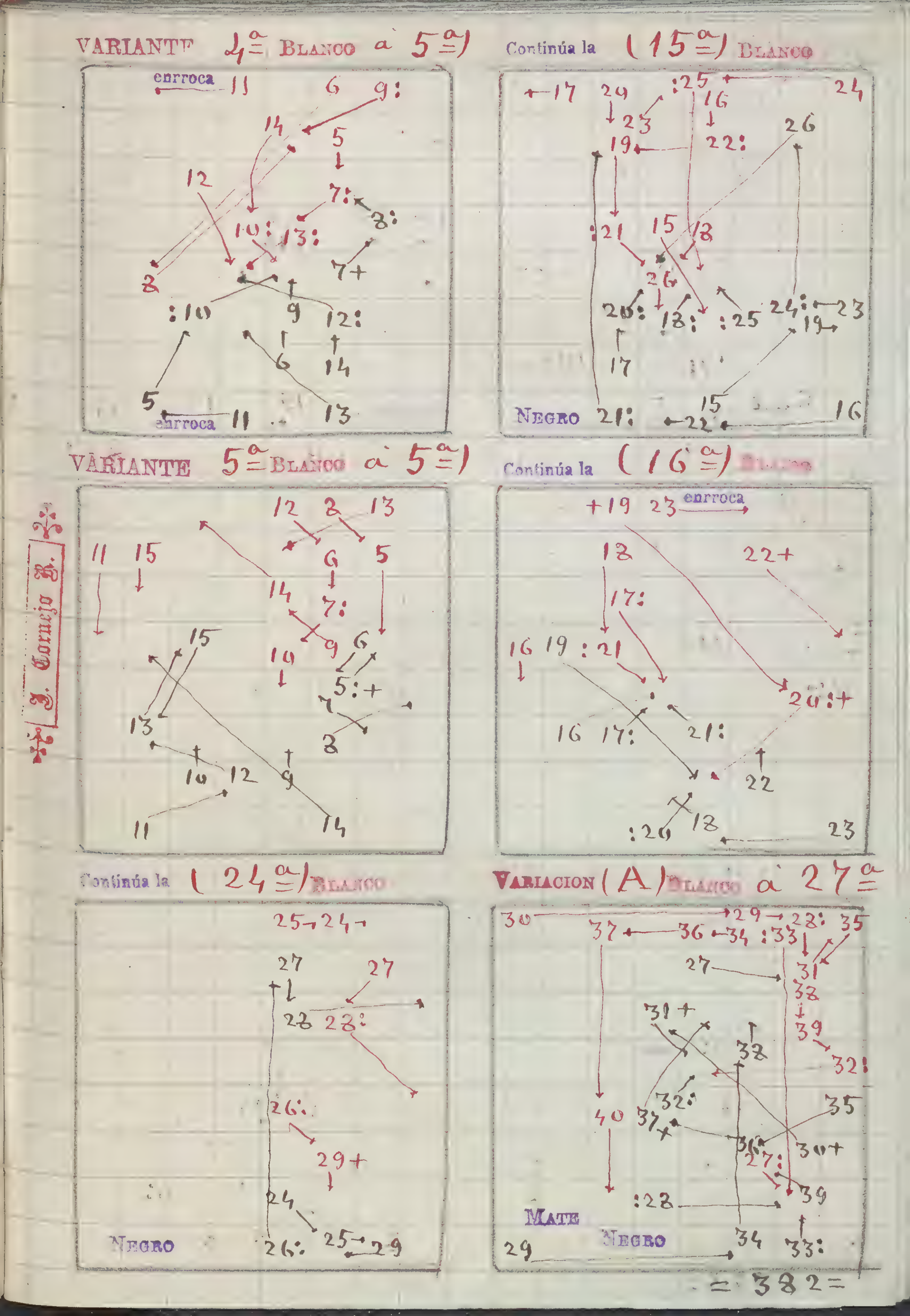


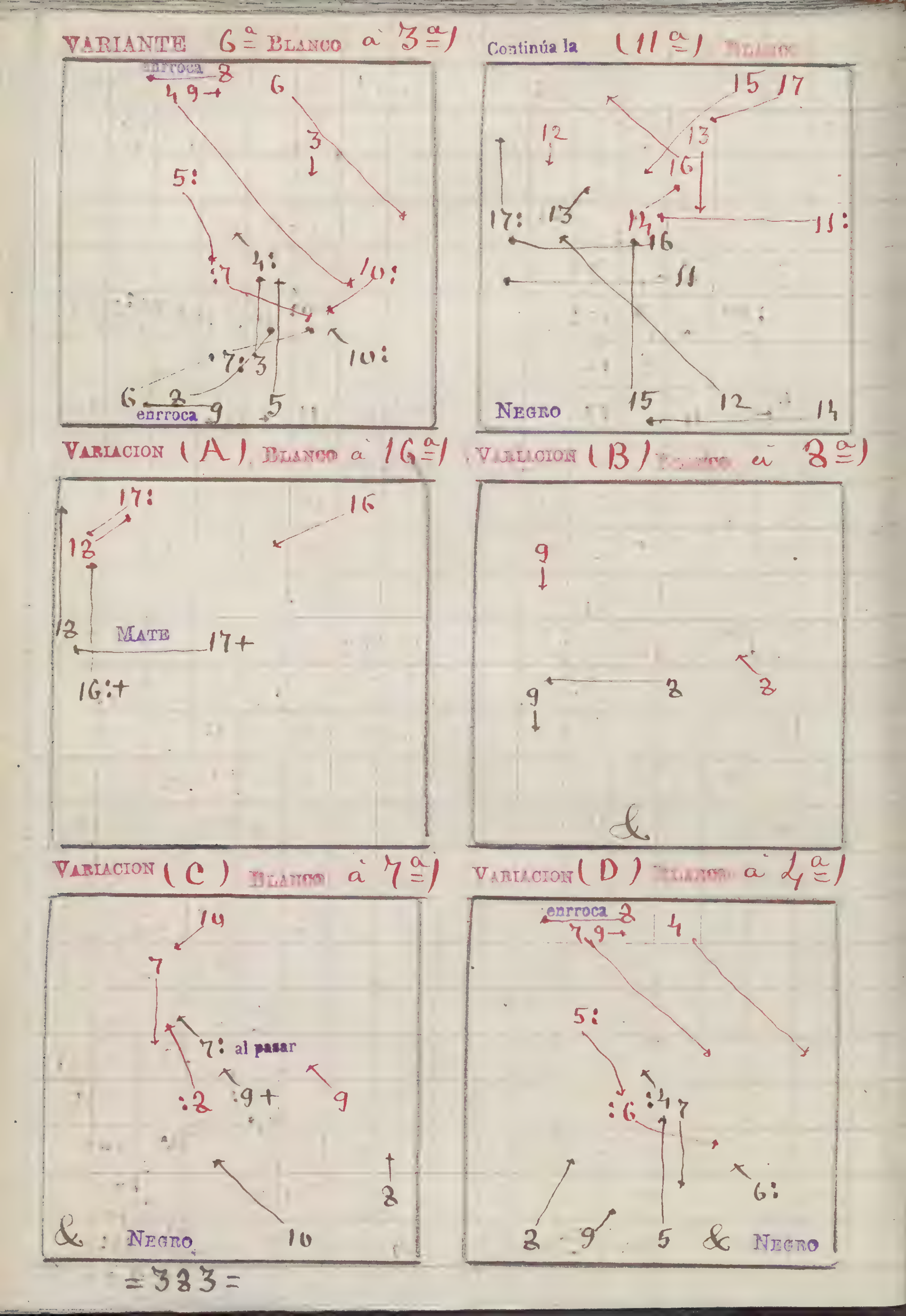
VARIANTE 7ª BLANCO á 5ª)
Continúa la (11ª) BLANCO
NEGRO
Posición despues (12ª) NEGRO
T R R A C T
P P A P P P
R P
C
P P P P P
T R A T
VARIACION (A) BLANCO 13ª
NEGRO
VARIANTE 8ª BLANCO á 5ª)
enrroca
Continúa la (10ª) BLANCO
NEGRO
J. Cornejo B.


Posición despues (13ª) Negro
Variacion (A) Blanco á 14ª)
enroca
Continúa la (19ª) Blanco
Variante 9ª Blanco á 5ª)
enroca
Negro
Continúa la (11ª) Blanco
Continúa la (18ª) Blanco
Negro
£ 379 =


I. MODELILLO
1ª VUELTA al
V. JUEGO MODELO
Gambito de Escocia no aceptado
Varia el Blanco á 4ª)
Continúa la (7ª) Blanco
enroca
Continúa la (13ª) Blanco
Continúa la (18ª) Blanco
Negro
Posición despues (23ª) Negro
J. Cornejo B.
= 330 =


VARIANTE 1ª Blanco a 24ª
& Negro
VARIANTE 2ª Blanco a 6ª
enrroca
& Negro
VARIANTE (3ª) Blanco a 5ª)
enrroca
Continúa la (13ª) Blanco
Continúa la (19ª) Blanco
Continúa la (25ª) Blanco
Negro
= 331 =


VARIANTE 4ª Blanco á 5ª)
enrroca
enrroca
Continúa la (15ª) Blanco
Negro
VARIANTE 5ª Blanco á 5ª)
Continúa la (16ª) Blanco
enrroca
J. Cornejo B.
Continúa la (24ª) Blanco
Negro
Variacion (A) Blanco á 27ª
Mate
Negro
= 382 =

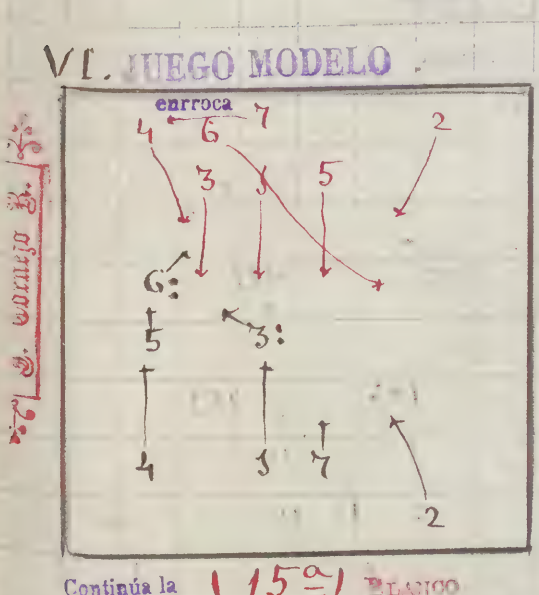

VARIANTE 6ª Blanco á 3ª)
enrroca
enrroca
Continúa la (11ª) Blanco
Negro
Variacion (A) Blanco á 16ª)
Mate
Variacion (B) Blanco á 8ª)
Variacion (C) Blanco á 7ª)
7: al pasar
Negro
Variacion (D) Blanco á 4ª)
enrroca
Negro

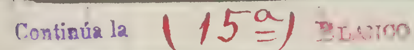
Artículo 4º

Partida de Viena.

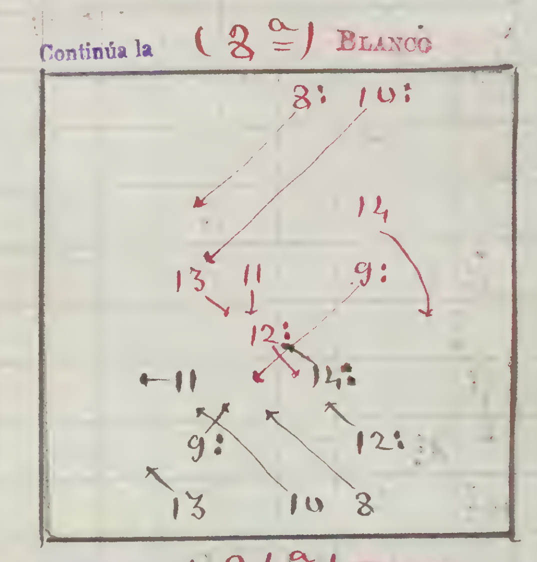
Defensa.

VI. JUEGO MODELO

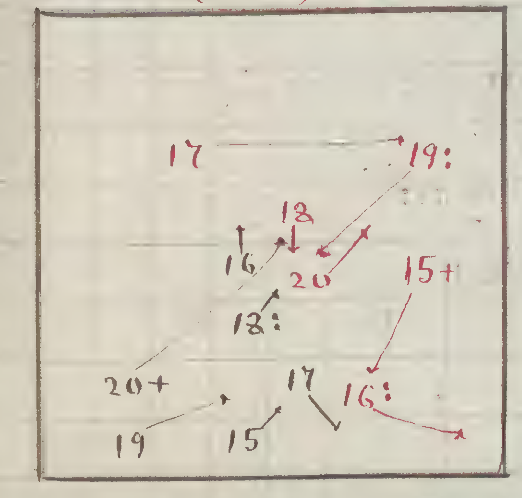




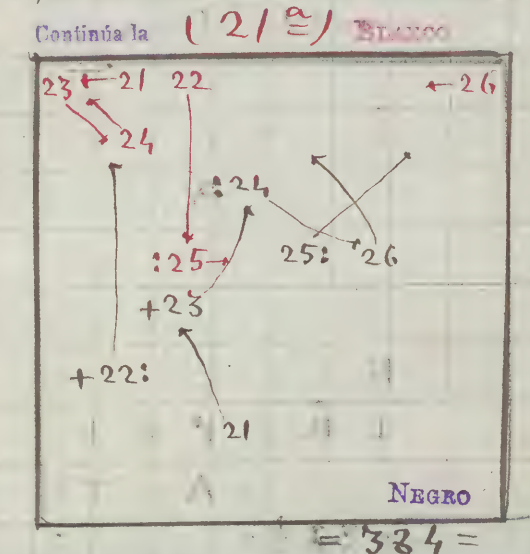
Continúa la (8ª) BLANCO

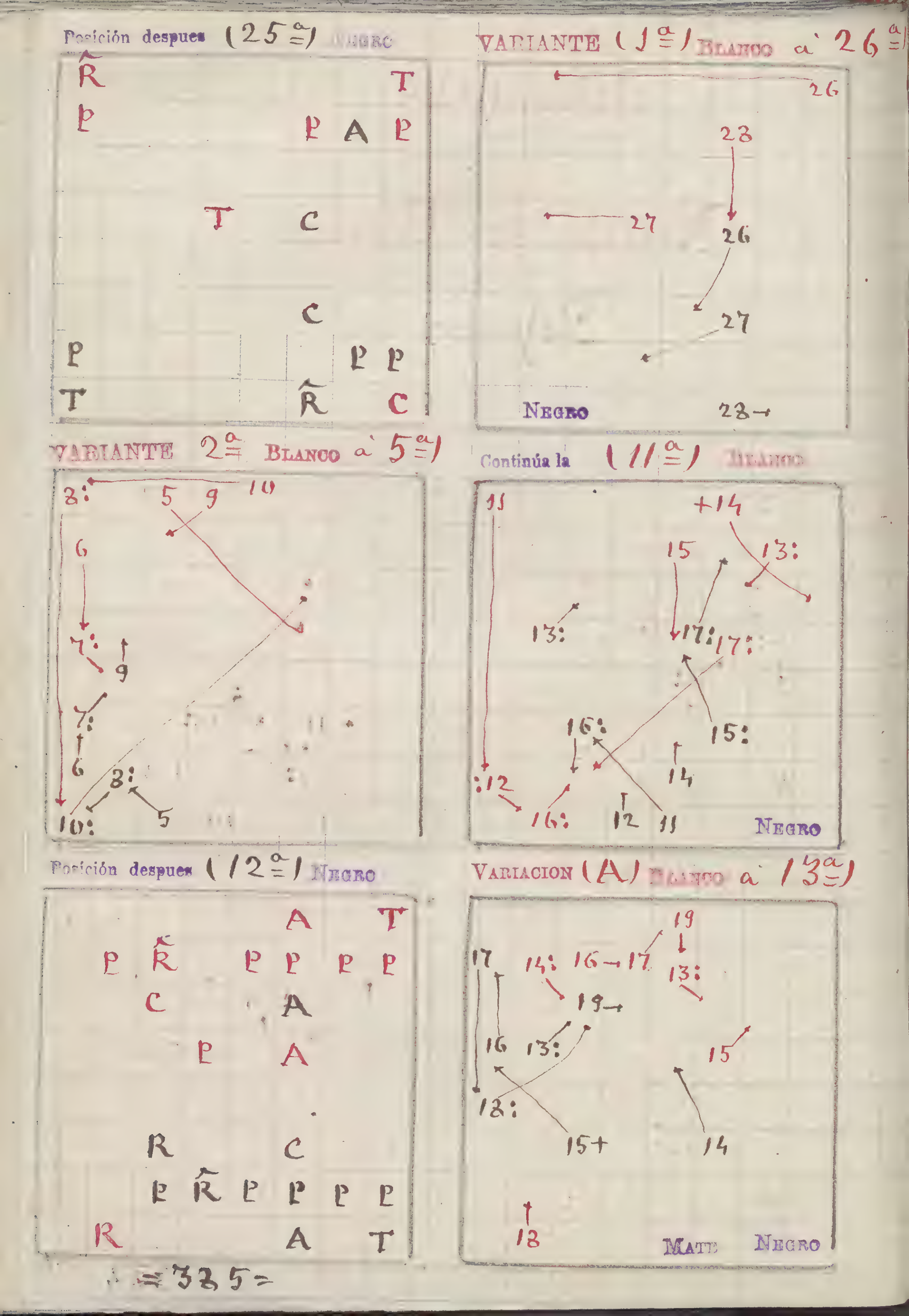


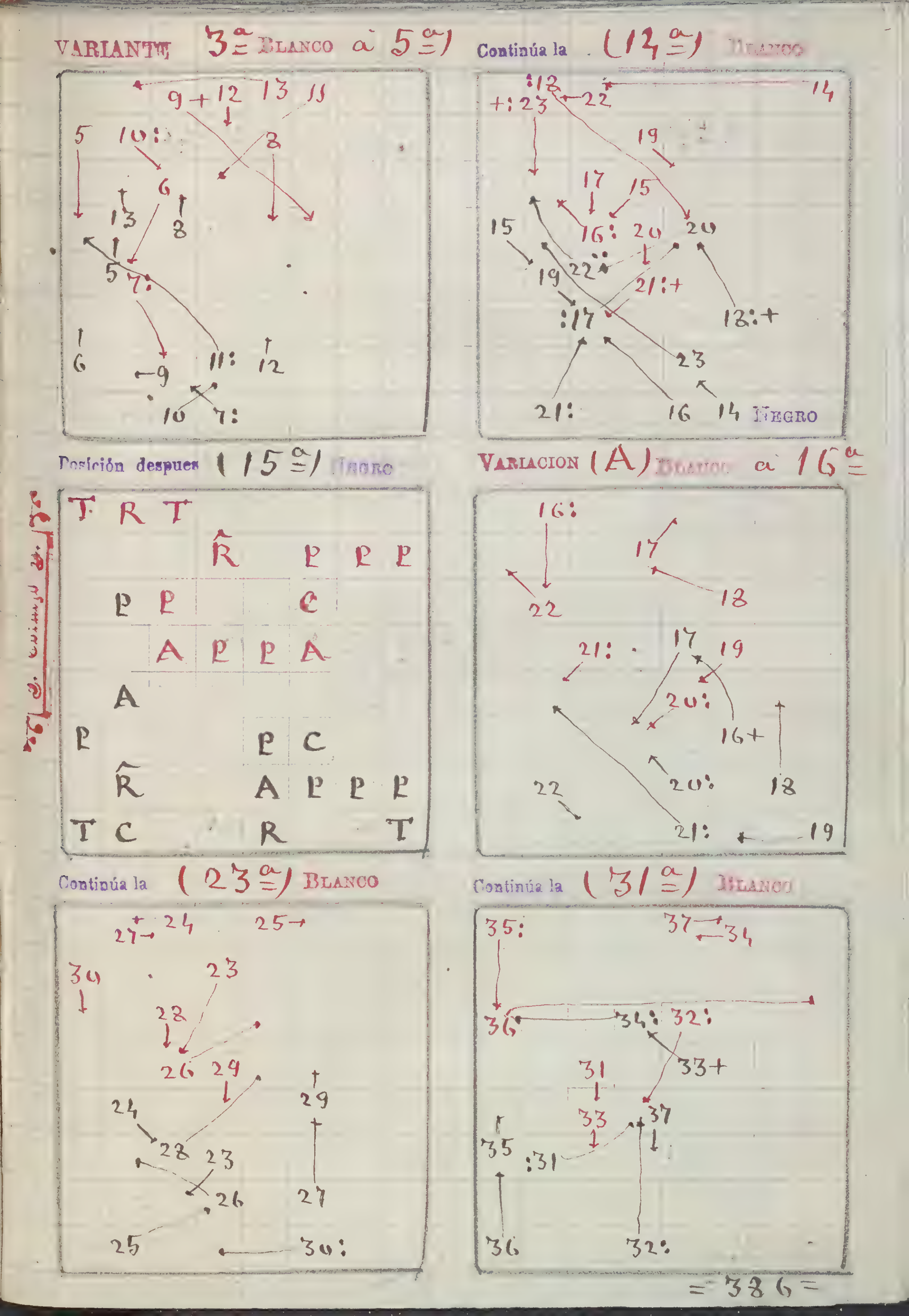
Continúa la (15ª) BLANCO



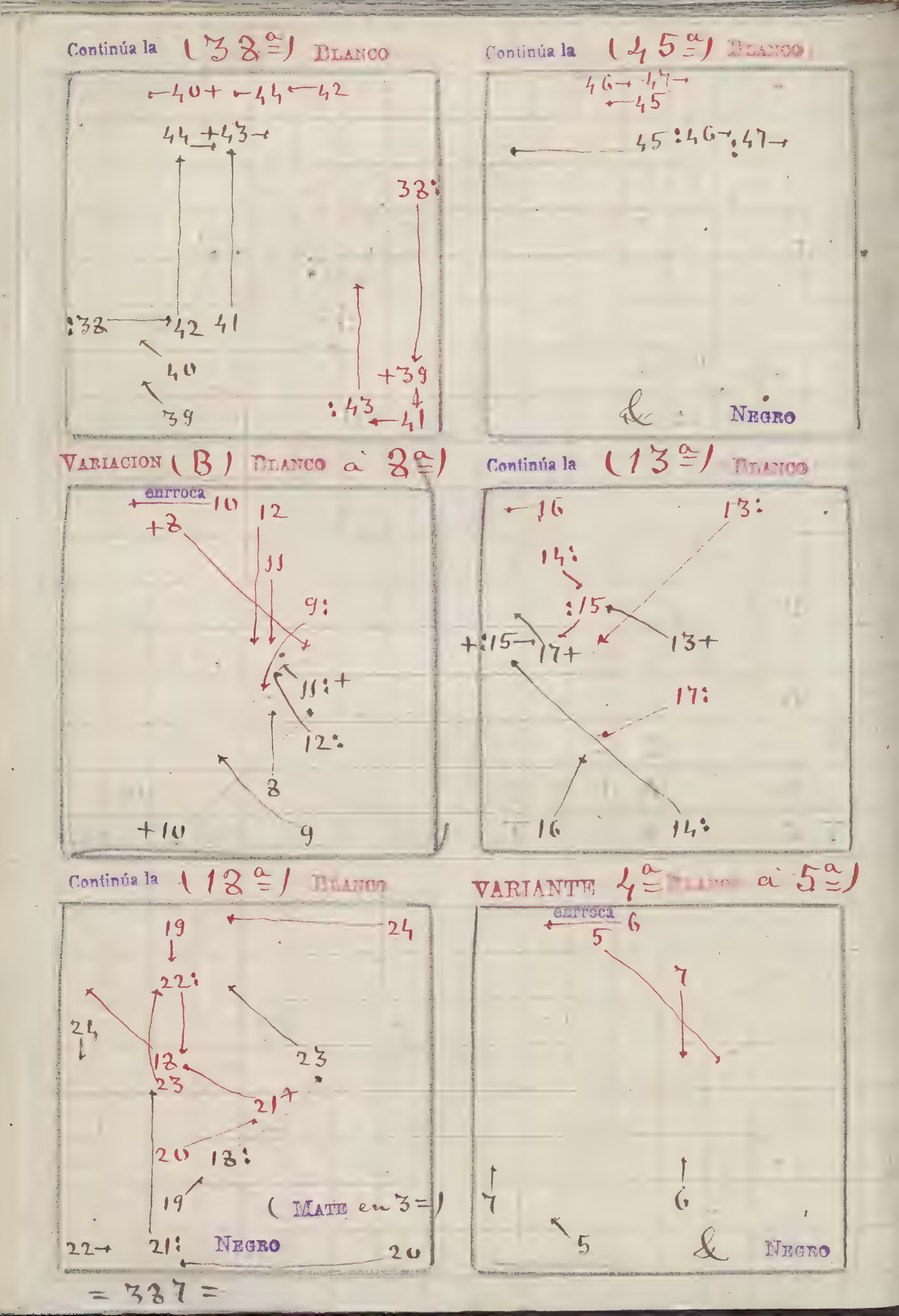
Continúa la (21ª) BLANCO



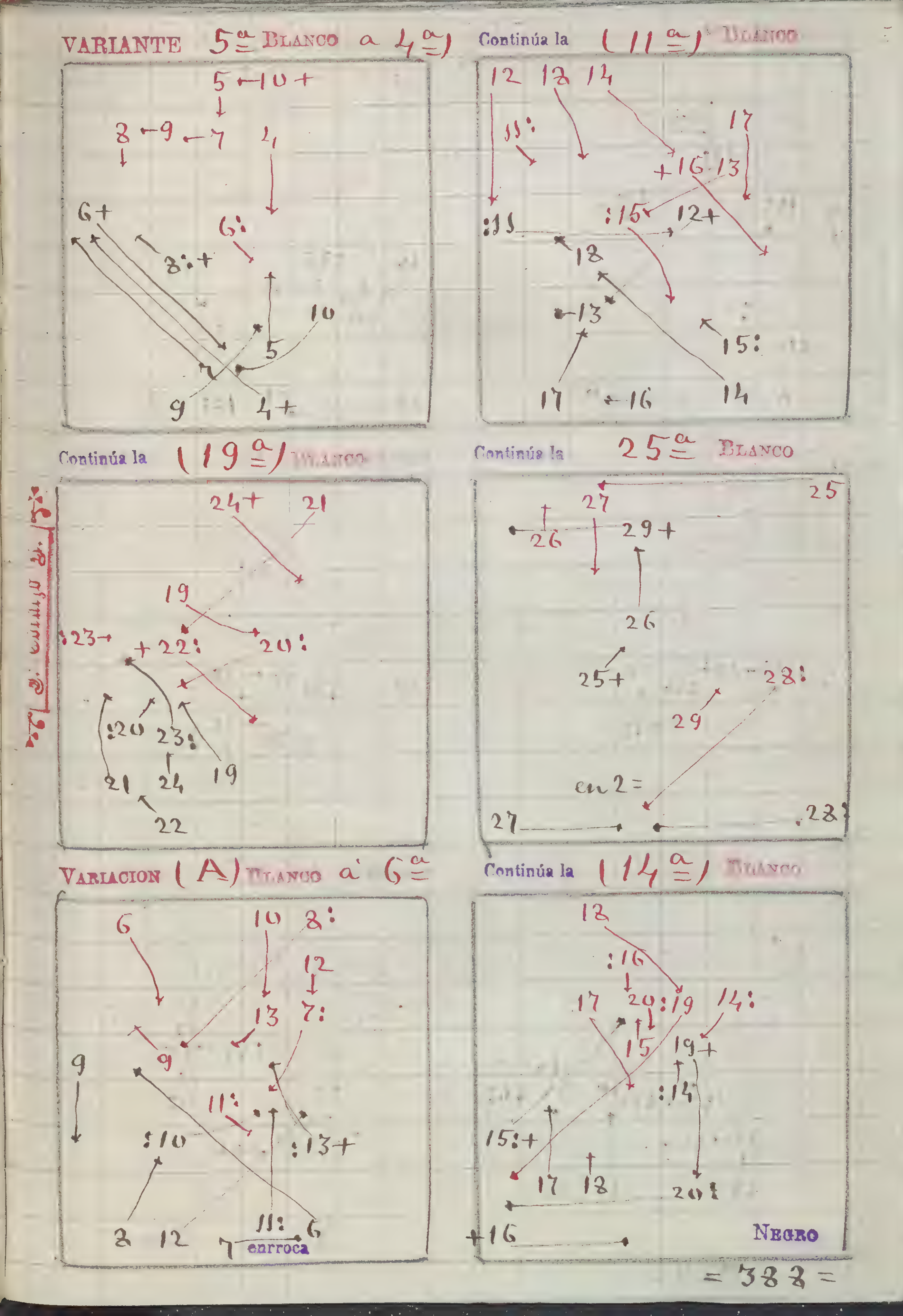

Posición despues (25ª) Negro
Variante (1ª) Blanco á 26ª
Negro
Variante 2ª Blanco á 5ª
Continúa la (11ª) Blanco
Negro
Posición despues (12ª) Negro
Variacion (A) Blanco á 13ª
Mate Negro
=325=

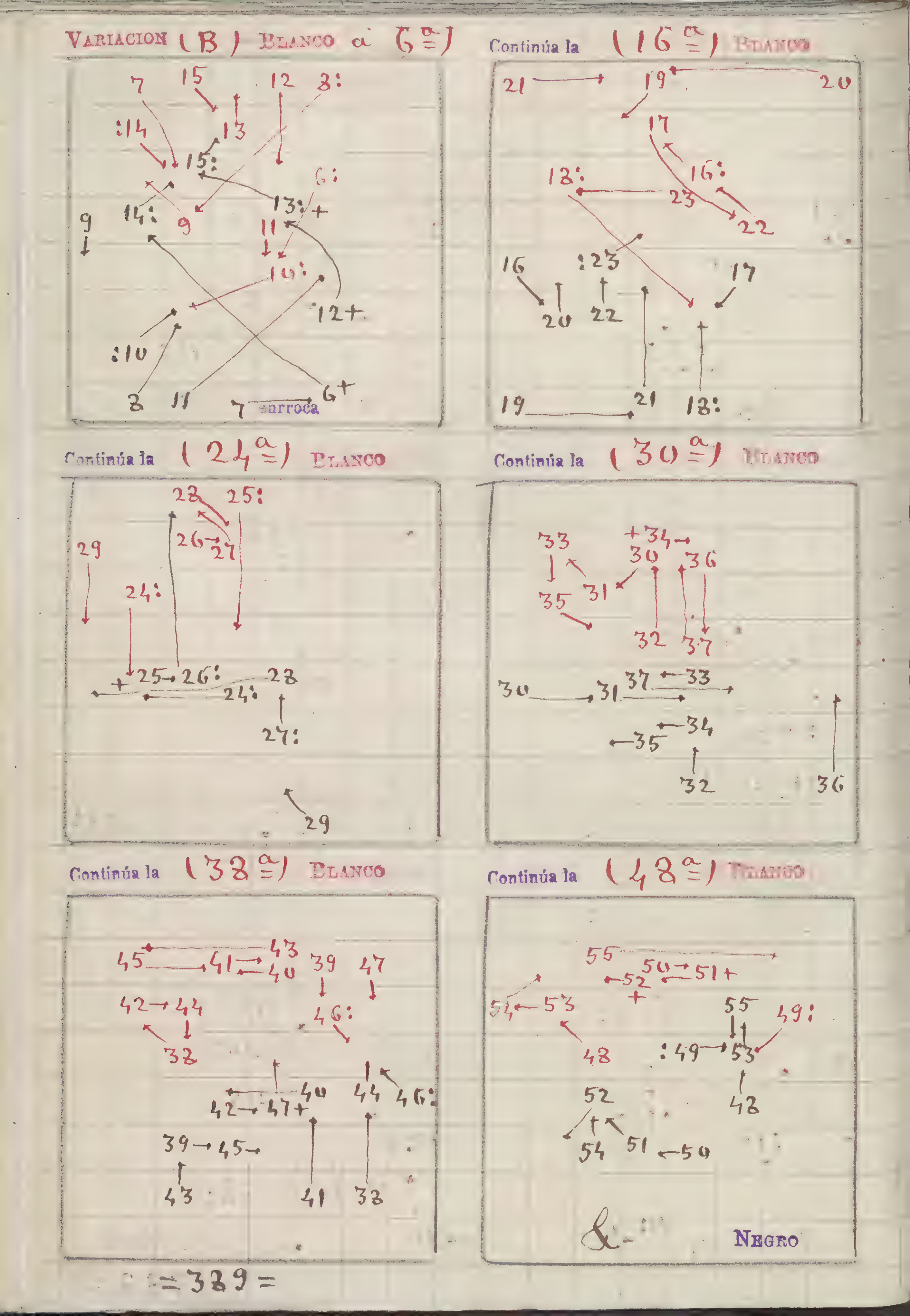


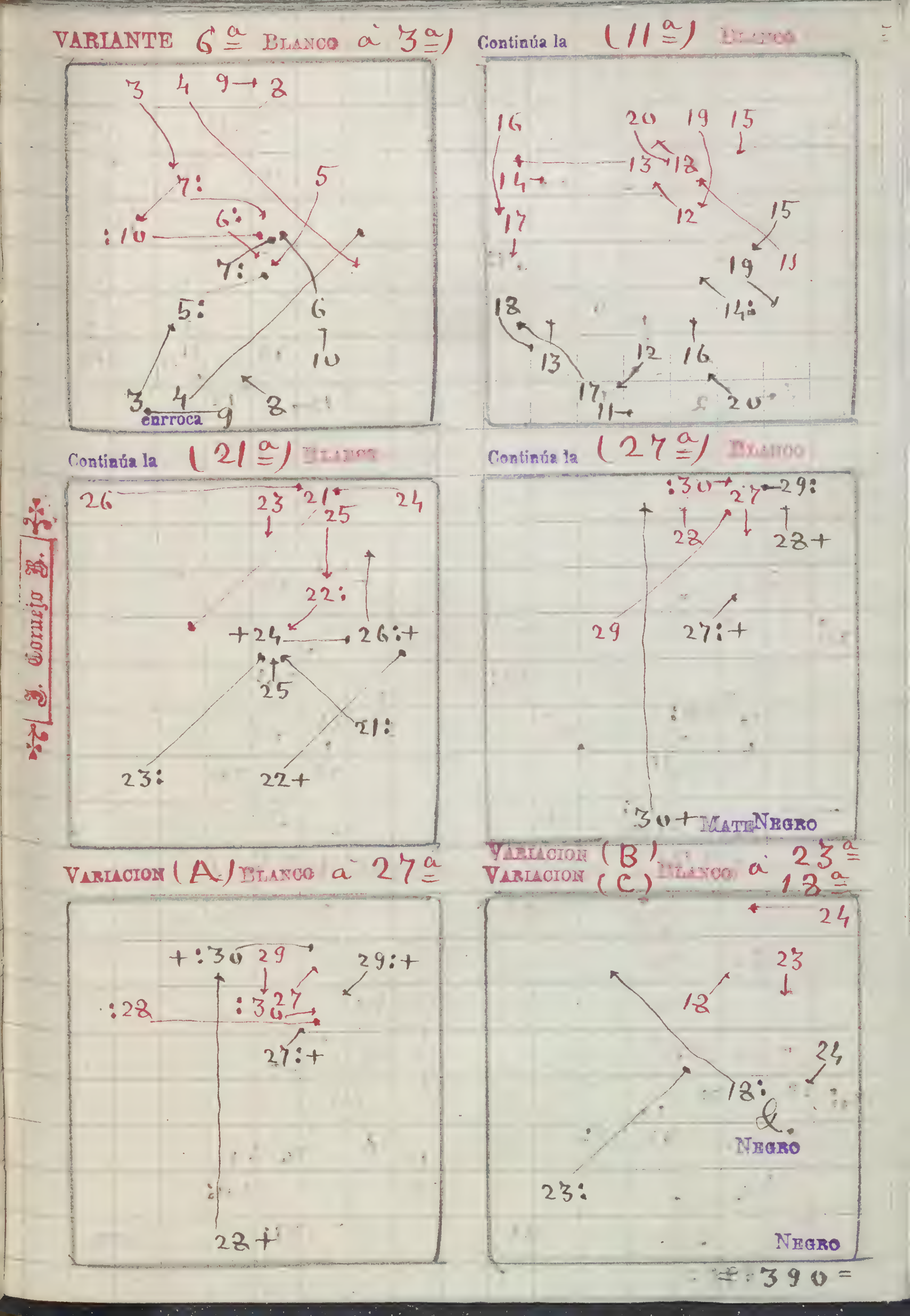
VARIANTE 3ª Blanco á 5ª)
Continúa la (12ª) Blanco
Negro
Posición despues (15ª) Negro
Variacion (A) Blanco á 16ª
Continúa la (23ª) Blanco
Continúa la (31ª) Blanco
= 386 =



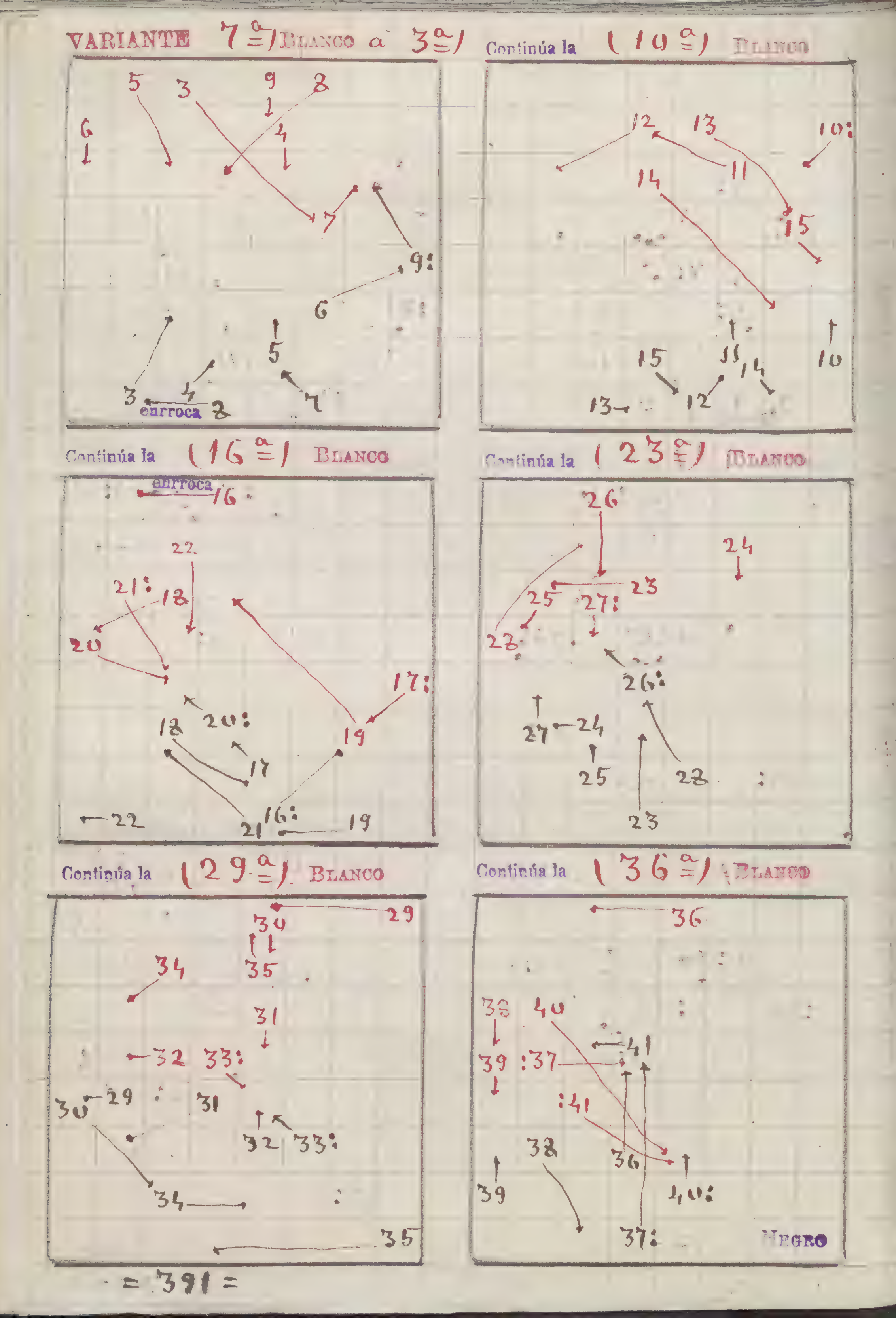
Continúa la (38ª) BLANCO
Continúa la (45ª) BLANCO
& NEGRO
VARIACION (B) BLANCO á 8ª)
enrroca
Continúa la (13ª) BLANCO
Continúa la (18ª) BLANCO
(MATE en 3ª)
NEGRO
VARIANTE 4ª BLANCO á 5ª)
enrroca
& NEGRO


VARIANTE 5ª BLANCO a 4ª)
Continúa la (11ª) BLANCO
Continúa la (19ª) BLANCO
Continúa la 25ª BLANCO
en 2 =
VARIACION (A) BLANCO á 6ª
enroca
Continúa la (14ª) BLANCO
NEGRO
= 383 =


VARIACION (B) BLANCO á (6ª)
Continúa la (16ª) BLANCO
Continúa la (24ª) BLANCO
Continúa la (30ª) BLANCO
Continúa la (38ª) BLANCO
Continúa la (48ª) BLANCO
enrroca
NEGRO
=389=



VARIANTE 6ª Blanco á 3ª)
enrroca
Continúa la (11ª) Blanco
Continúa la (21ª) Blanco
Continúa la (27ª) Blanco
Mate Negro
J. J. Cornejo B.
Variacion (A) Blanco á 27ª
Variacion (B) Blanco á 23ª
Variacion (C) 13ª
Negro
Negro
= 390 =



VARIANTE 7ª) BLANCO a 3ª)
enrroca
Continúa la (10ª) BLANCO
Continúa la (16ª) BLANCO
enrroca
Continúa la (23ª) BLANCO
Continúa la (29ª) BLANCO
Continúa la (36ª) BLANCO
NEGRO

Capitulo 3º

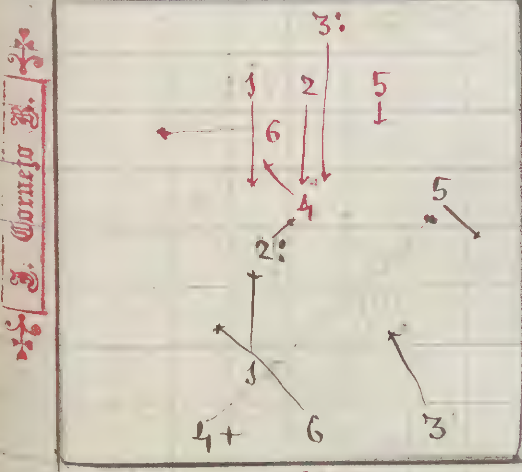
Partidas regulares centrales.

Articulo 1º

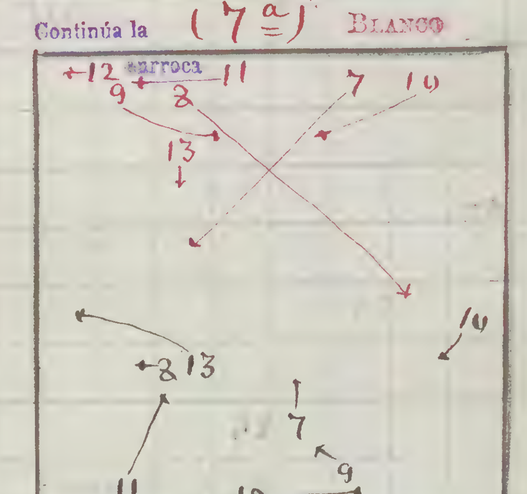
Defensa al Gambito del Centro.

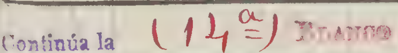


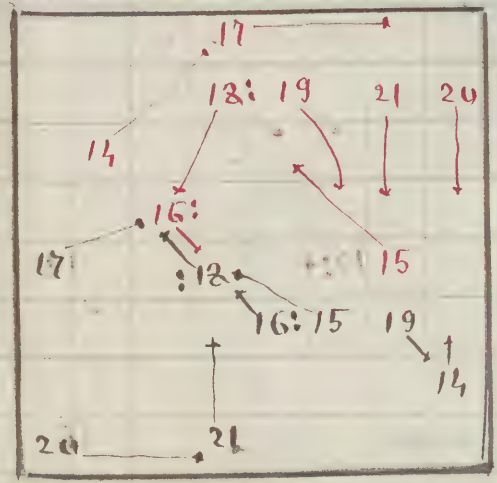
J. Cornejo B.



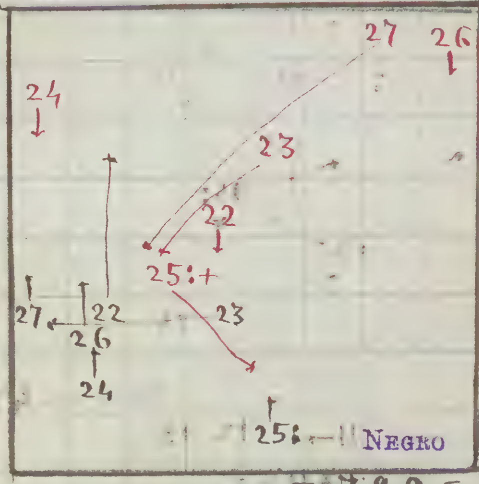
Continúa la (7ª) Blanco







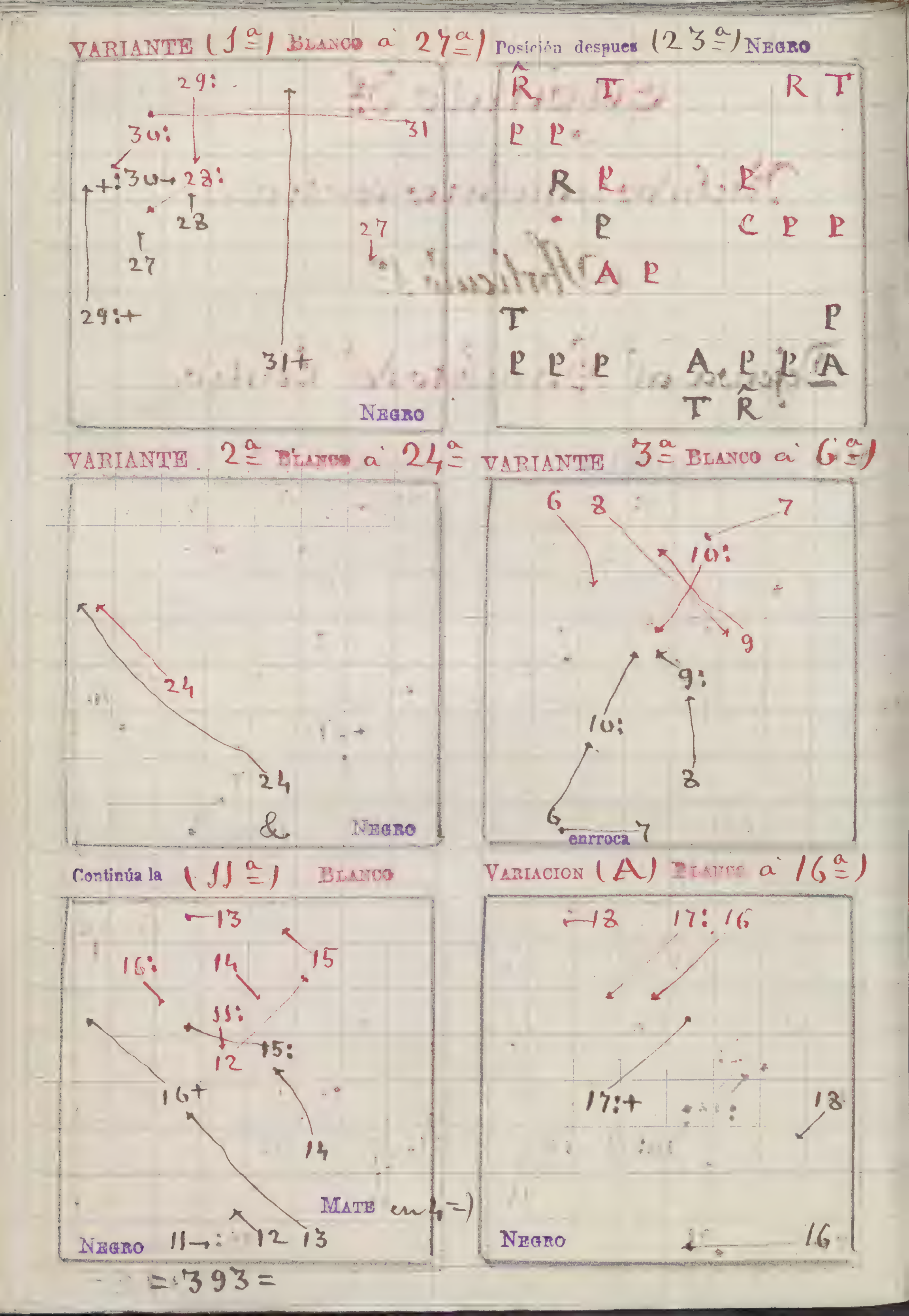
Continúa la (22ª) Blanco

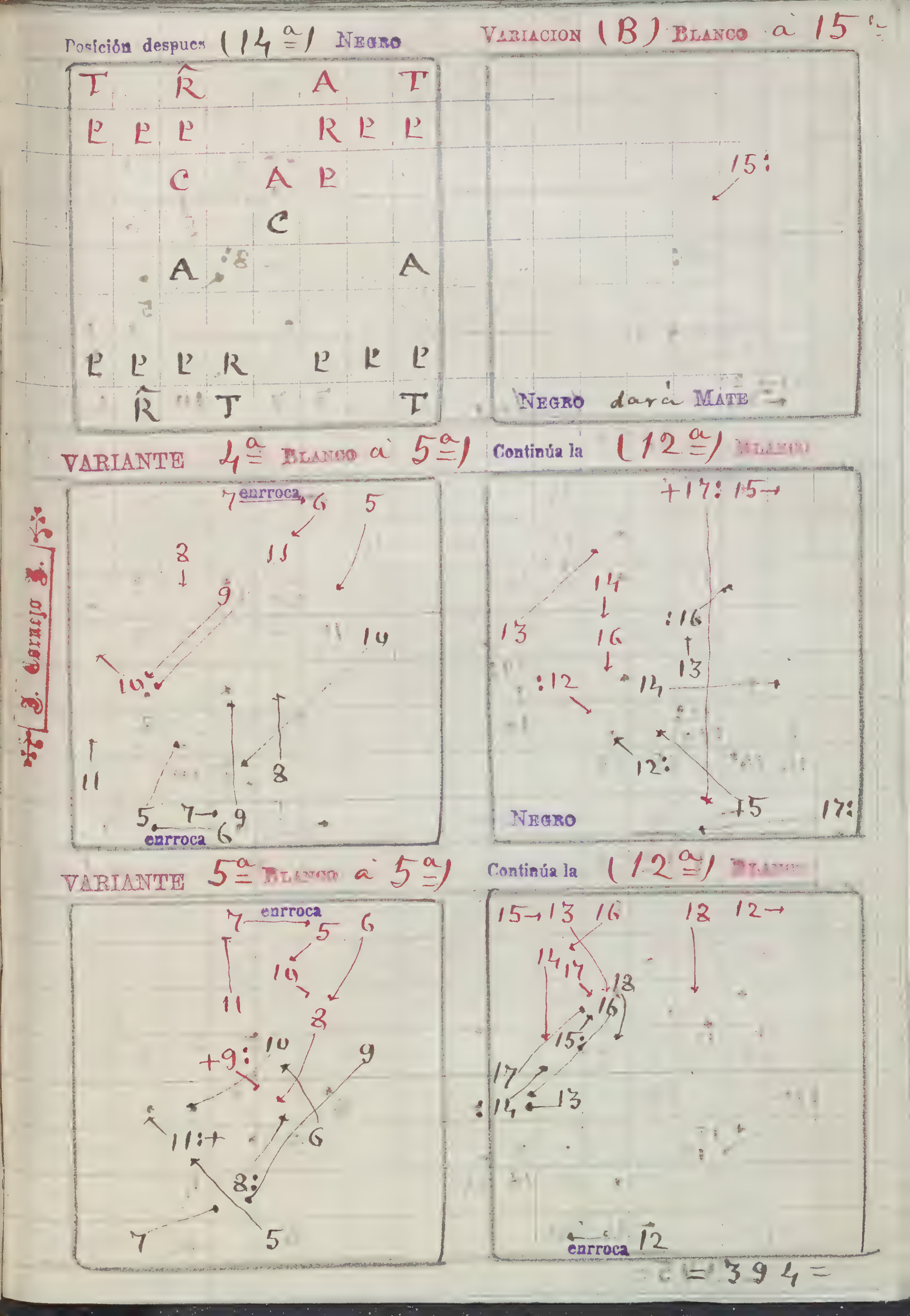


VARIANTE (1ª) BLANCO á 27ª) Posición despues (23ª) NEGRO

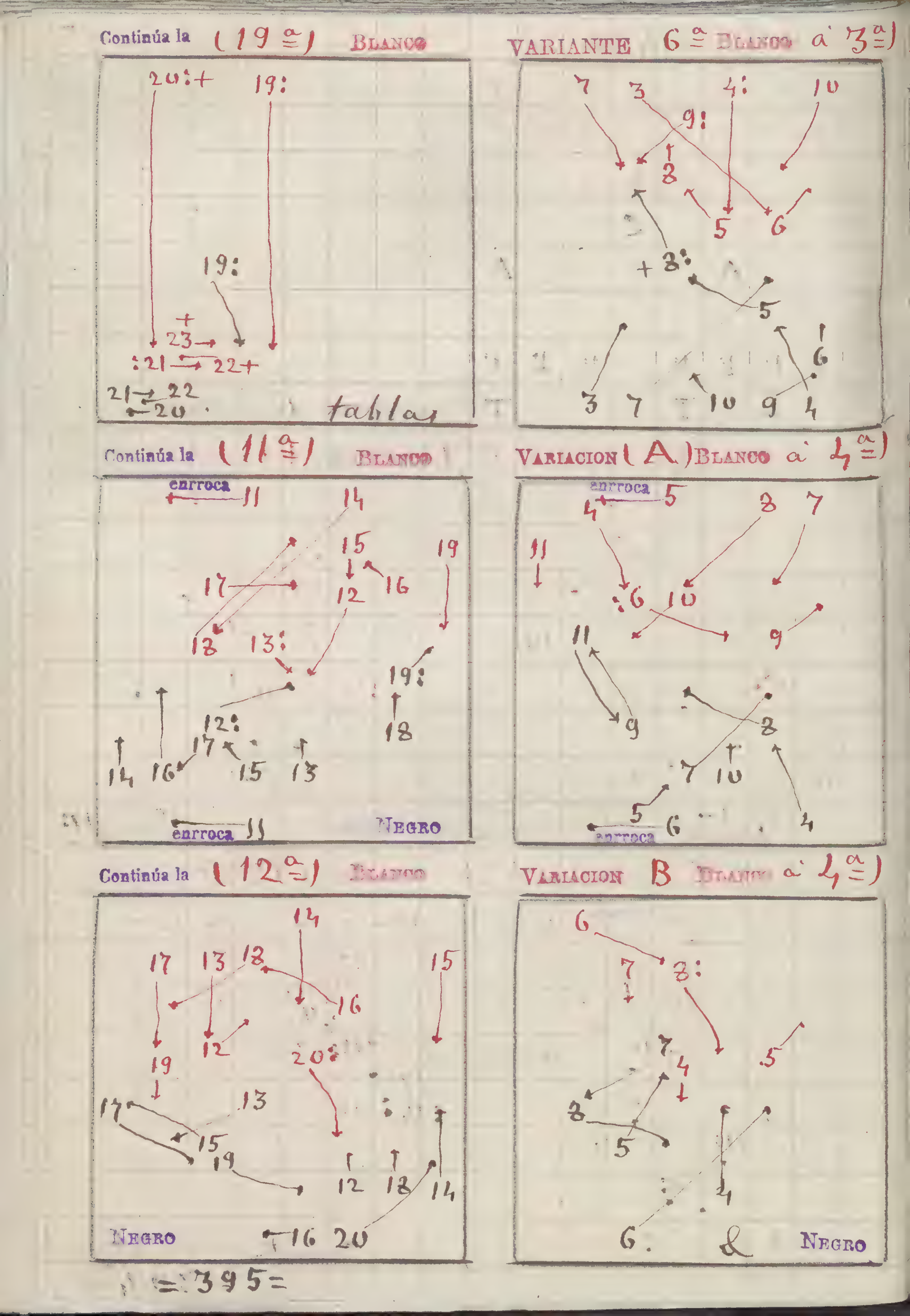
VARIANTE 2ª BLANCO á 24ª VARIANTE 3ª BLANCO á 6ª)

Continúa la (11ª) BLANCO VARIACION (A) BLANCO á 16ª)

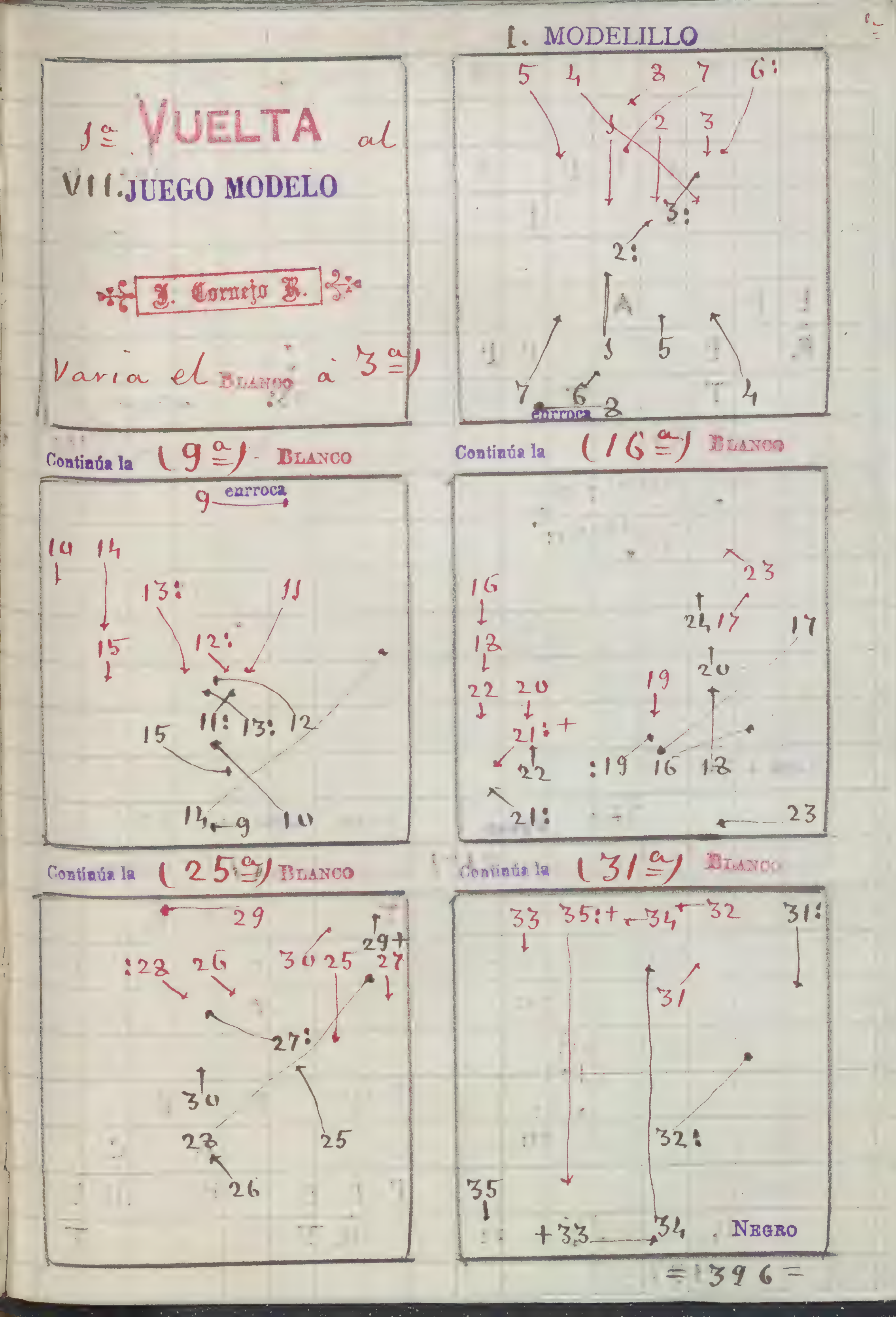




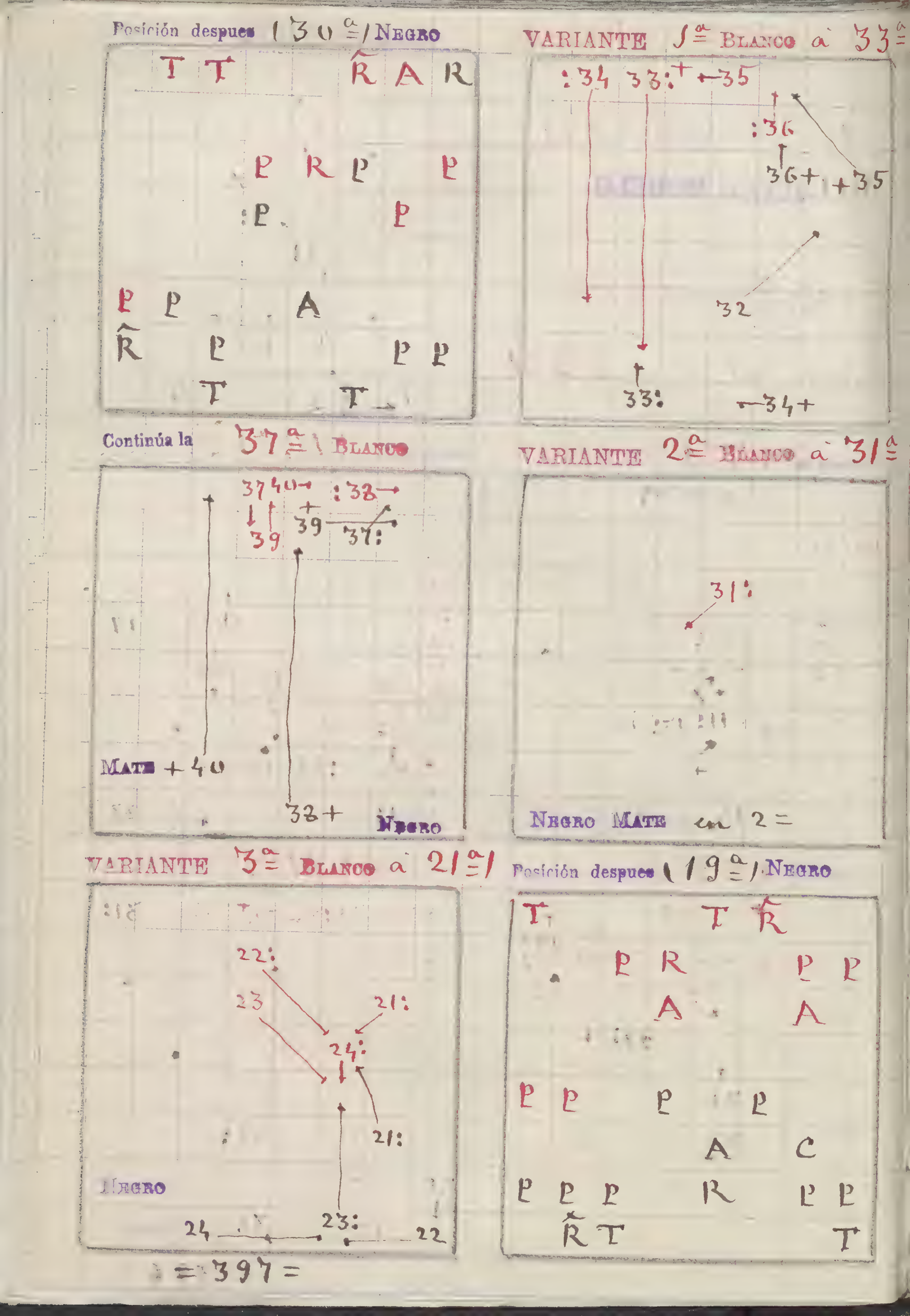
Posición despues (14ª) Negro
T R A T
P P P R P P
C A P
C
A A
P P P R P P P
R T T
Variacion (B) Blanco á 15ª
15:
Negro dará Mate
Variante 4ª Blanco á 5ª)
7 enrroca 6 5
8 11
9
10 14
11 8
5 7 9
enrroca 6
Continúa la (12ª) Blanco
+17: 15
14
13 16 :16
:12 14 13
12:
Negro 15 17:
Variante 5ª Blanco á 5ª)
7 enrroca 5 6
10
11 8
+9: 10 9
11:+ 6
8:
7 5
Continúa la (12ª) Blanco
15 13 16 18 12
14 17 18
16
15:
17
:14 13
enrroca 12
J. Carrejo J.
= 394 =

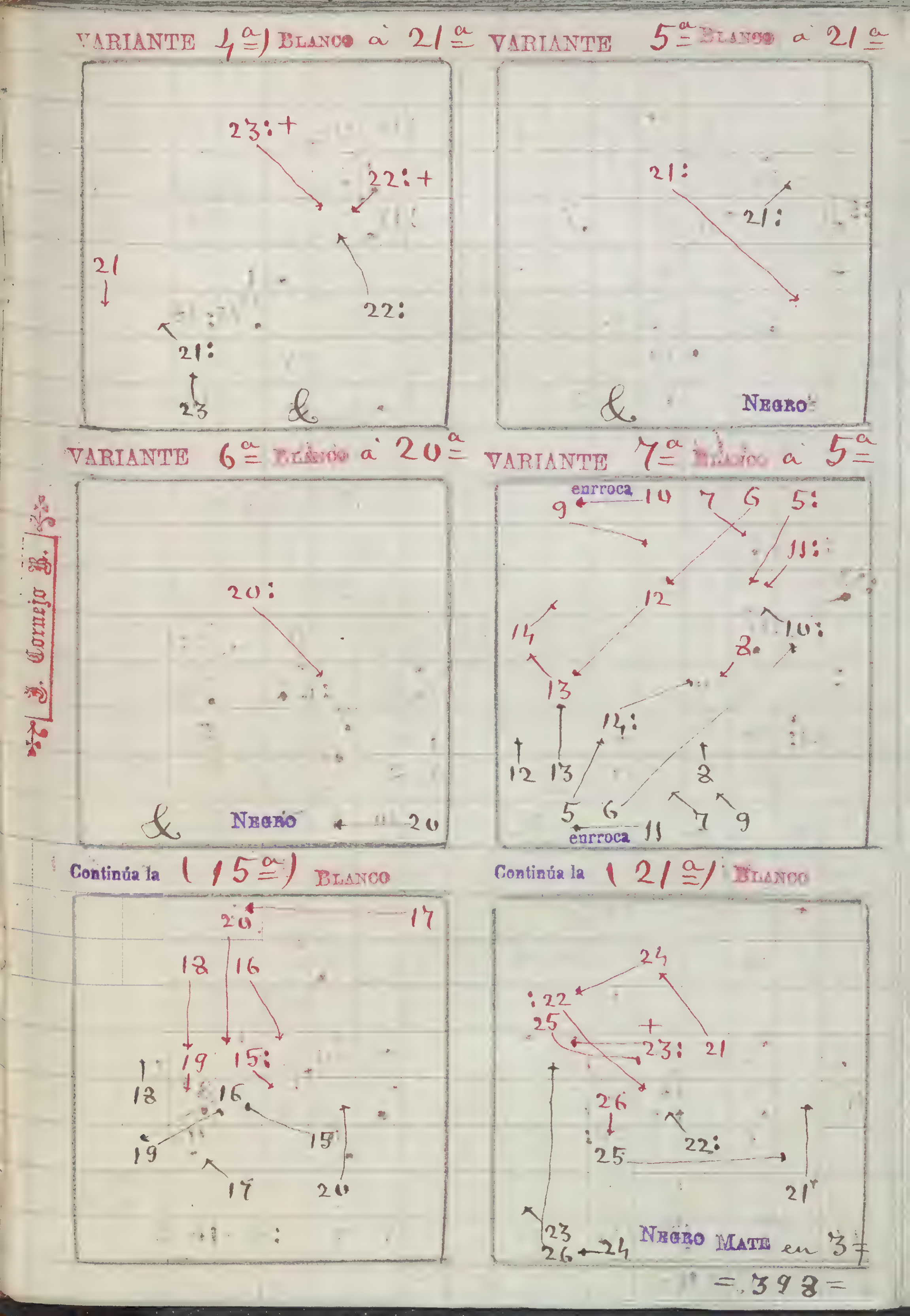


Continúa la (19ª) Blanco
20:+
19:
19:
+
23
:21
22+
21
22
20
tablas
Variante 6ª Blanco á 3ª)
Continúa la (11ª) Blanco
enrroca
Negro
enrroca
Variacion (A) Blanco á 4ª)
enrroca
enrroca
Continúa la (12ª) Blanco
Negro
Variacion B Blanco á 4ª)
Negro

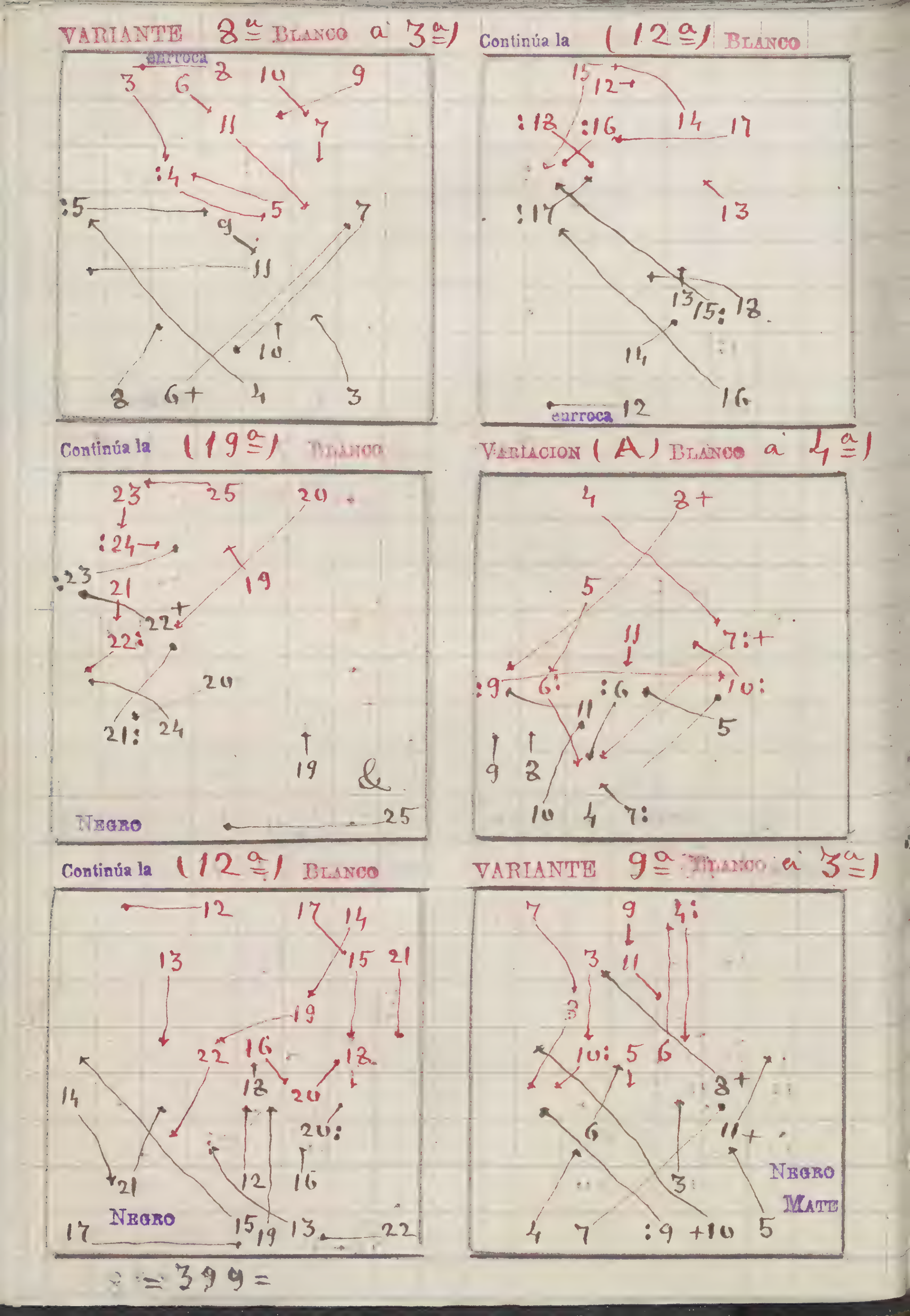


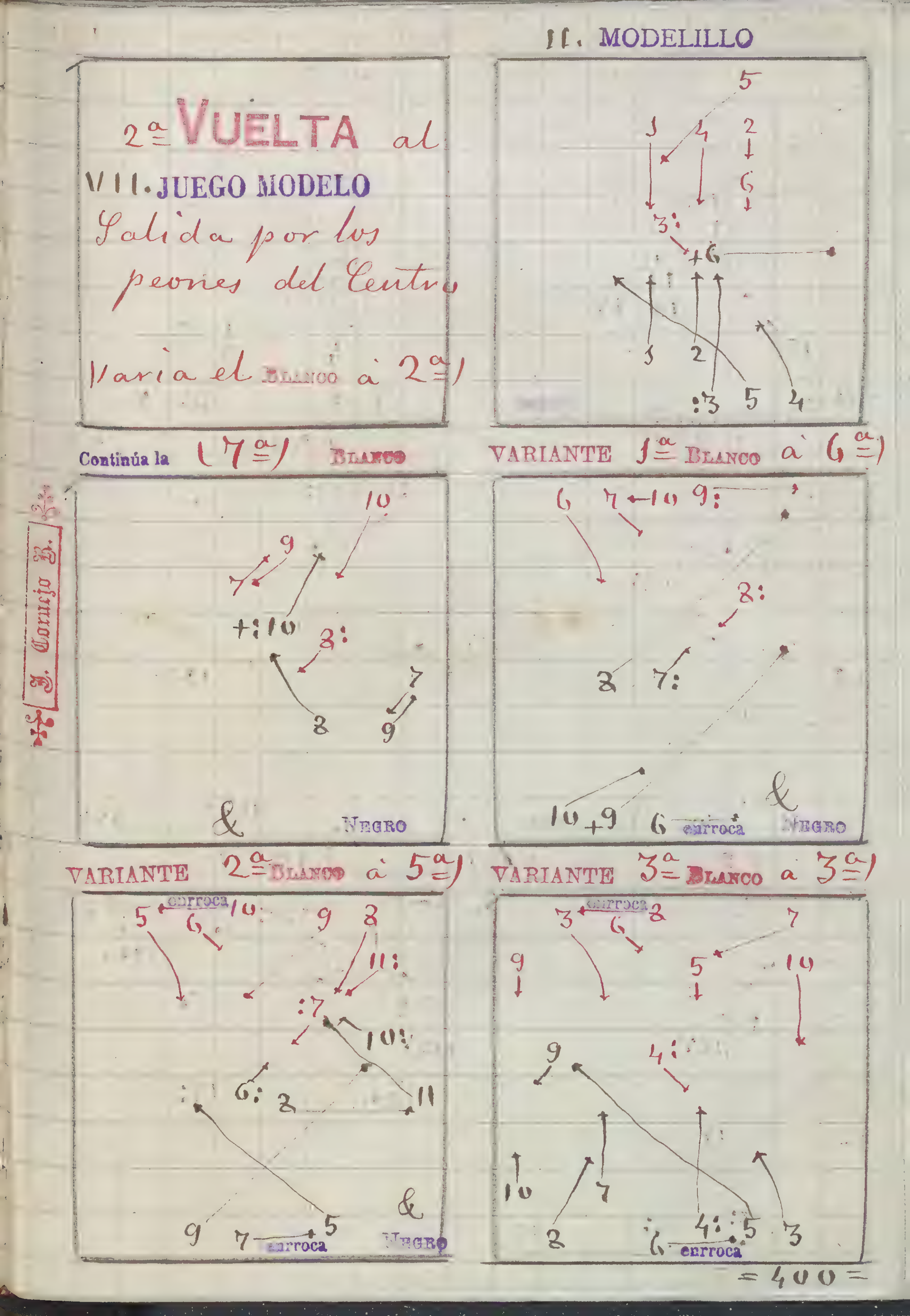
1ª VUELTA al
VII. JUEGO MODELO
J. Cornejo R.
Varia el BLANCO á 3ª)
I. MODELILLO
enrroca
Continúa la (9ª) BLANCO
enrroca
Continúa la (16ª) BLANCO
Continúa la (25ª) BLANCO
Continúa la (31ª) BLANCO
NEGRO
=396=

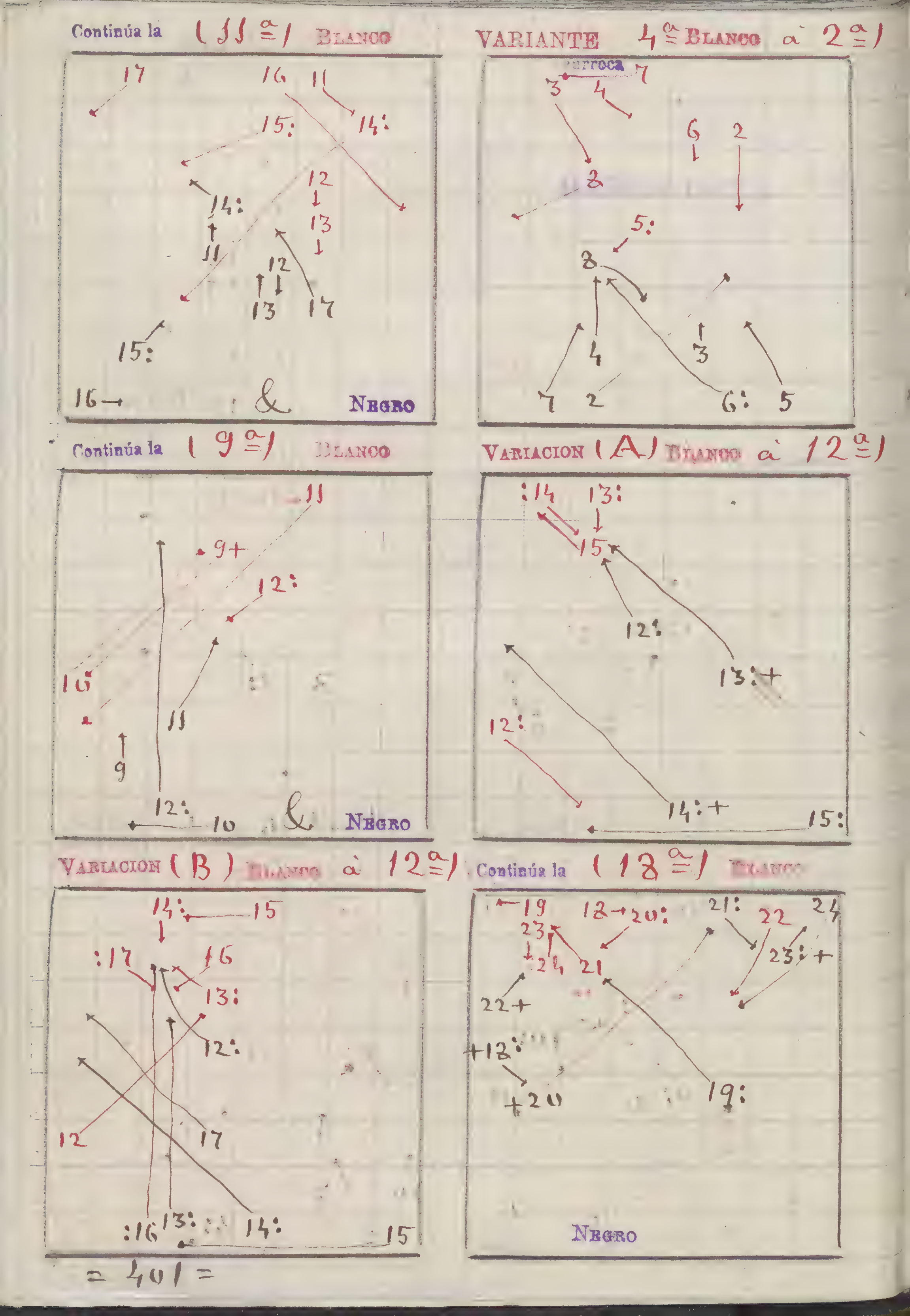

Posición despues (30ª) Negro
T T R̂ A R
P R P P
P P
P P A
R̂ P P P
T T
VARIANTE 1ª Blanco á 33ª
:34 33:+ +35
:36
36+ +35
32
33:
+34+
Continúa la 37ª Blanco
37 40 :38
39 39 37:
Mate +40
33+
Negro
VARIANTE 2ª Blanco á 31ª
31:
Negro Mate en 2=
VARIANTE 3ª Blanco á 21ª
22:
23 21:
24:
21:
Negro
24 23: 22
Posición despues (19ª) Negro
T T R̂
P R P P
A A
P P P P
A C
P P P R P P
R̂ T T
=397=



VARIANTE 4ª) BLANCO á 21ª
23:+
22:+
21
22:
21:
23
VARIANTE 5ª BLANCO á 21ª
21:
21:
NEGRO
J. Cornejo B.
VARIANTE 6ª BLANCO á 20ª
20:
NEGRO
20
VARIANTE 7ª BLANCO á 5ª
enrroca
9
10
7
6
5:
11:
12
14
10:
8
13
14:
12
13
8
5
6
11
7
9
enrroca
Continúa la (15ª) BLANCO
20
17
18
16
19
15:
18
16
19
15
17
20
Continúa la (21ª) BLANCO
24
22
25
23:
21
26
22:
25
21
23
26
24
NEGRO MATE en 37
=393=


VARIANTE 8ª Blanco a 3ª)
enrroca
Continúa la (12ª) Blanco
enrroca
Continúa la (19ª) Blanco
Negro
Variacion (A) Blanco a 4ª)
Continúa la (12ª) Blanco
Negro
VARIANTE 9ª Blanco a 3ª)
Negro
Mate
= 399 =


2ª VUELTA al
VII. JUEGO MODELO
Salida por los peones del Centro
Varia el BLANCO à 2ª)
II. MODELILLO
Continúa la (7ª) BLANCO
& NEGRO
VARIANTE 1ª BLANCO à 6ª)
enrroca
& NEGRO
J. Cornejo B.
VARIANTE 2ª BLANCO à 5ª)
enrroca
& NEGRO
VARIANTE 3ª BLANCO a 3ª)
enrroca
=400=

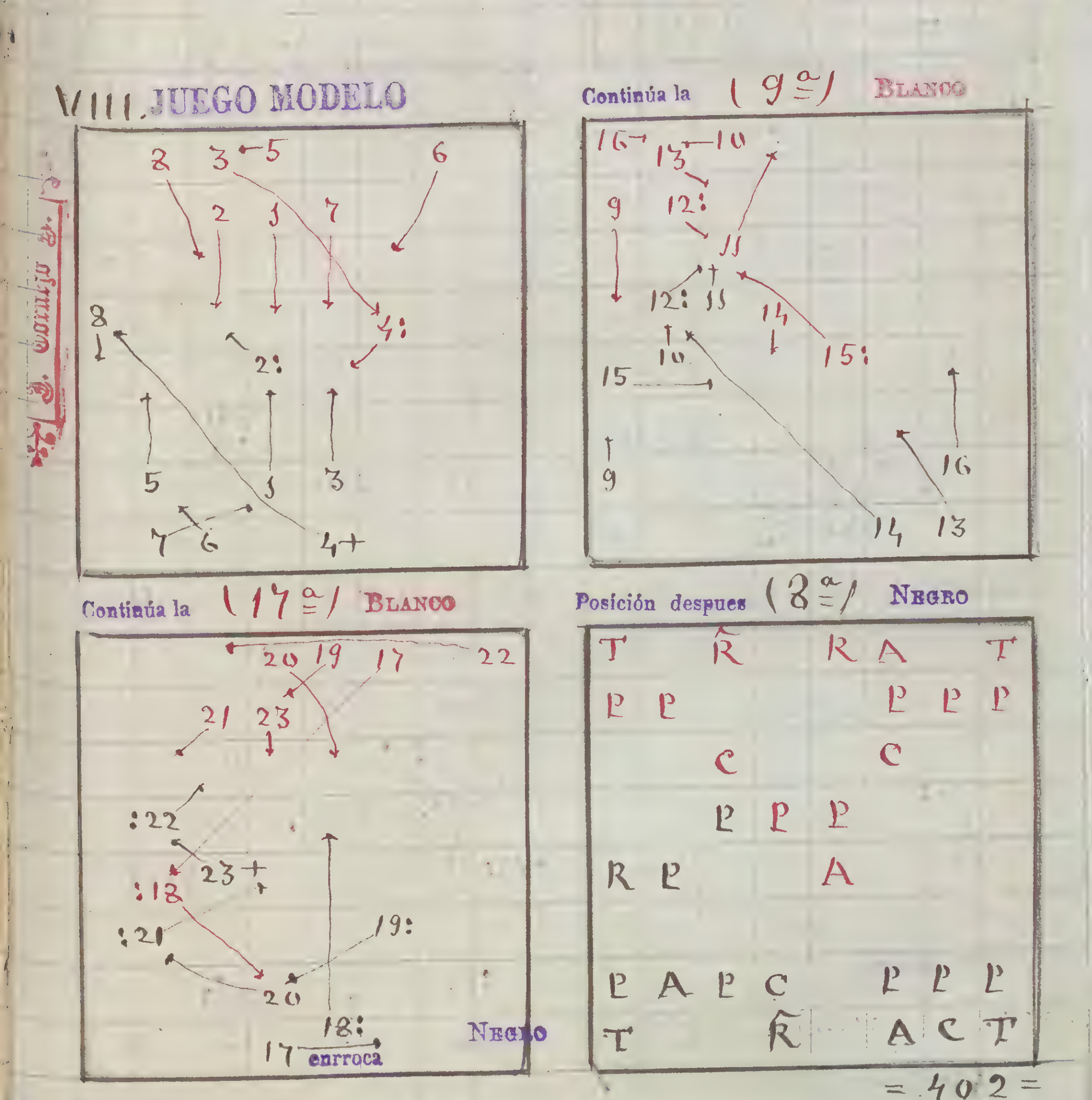


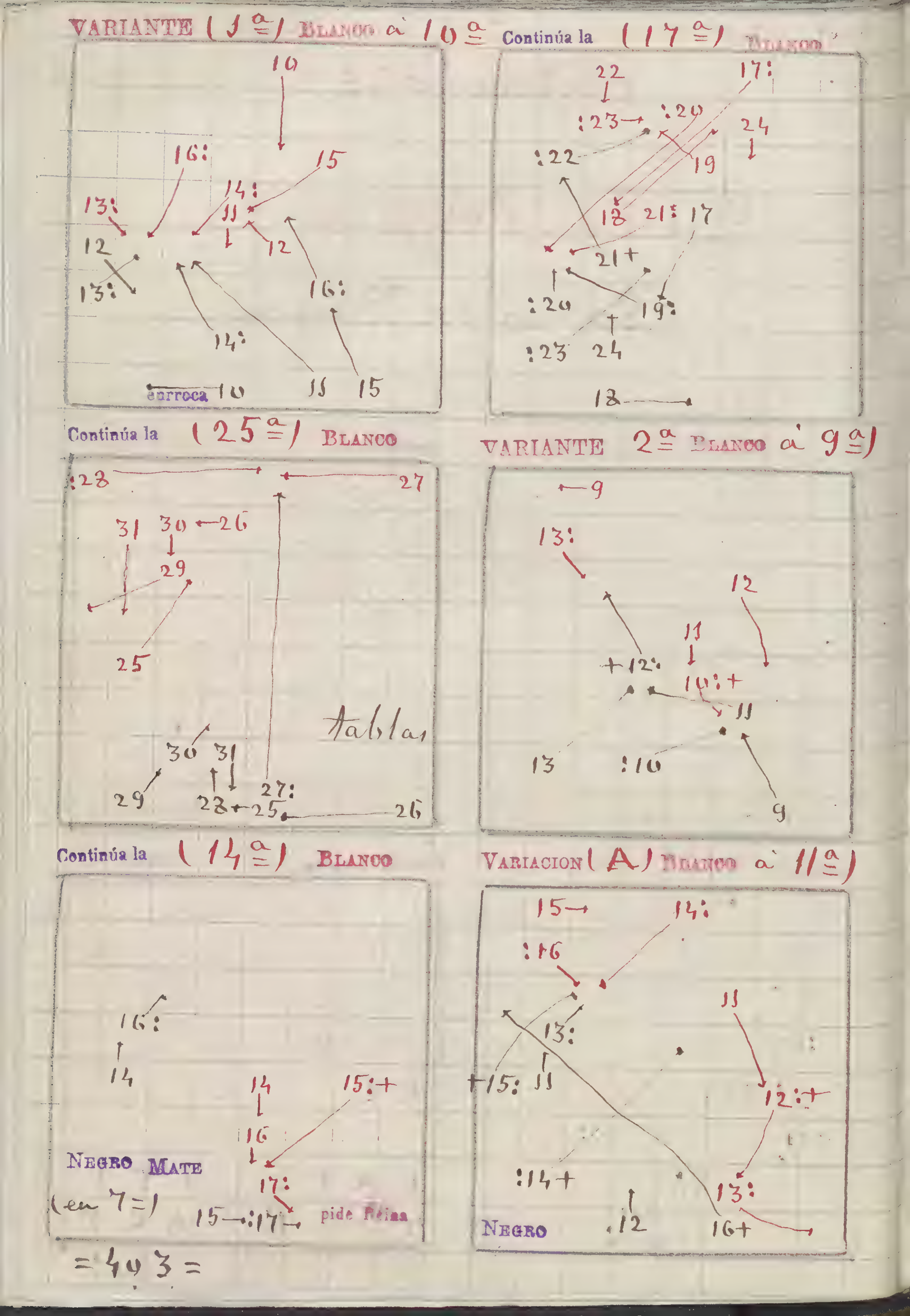
Continúa la (11ª) Blanco
Negro
Variante 4ª Blanco á 2ª)
Enroca
Continúa la (9ª) Blanco
Negro
Variacion (A) Blanco á 12ª)
Variacion (B) Blanco á 12ª)
Continúa la (18ª) Blanco
Negro

Articulo 2º

Gambito del Alfil del Rey.

Defensa por Bilguer.



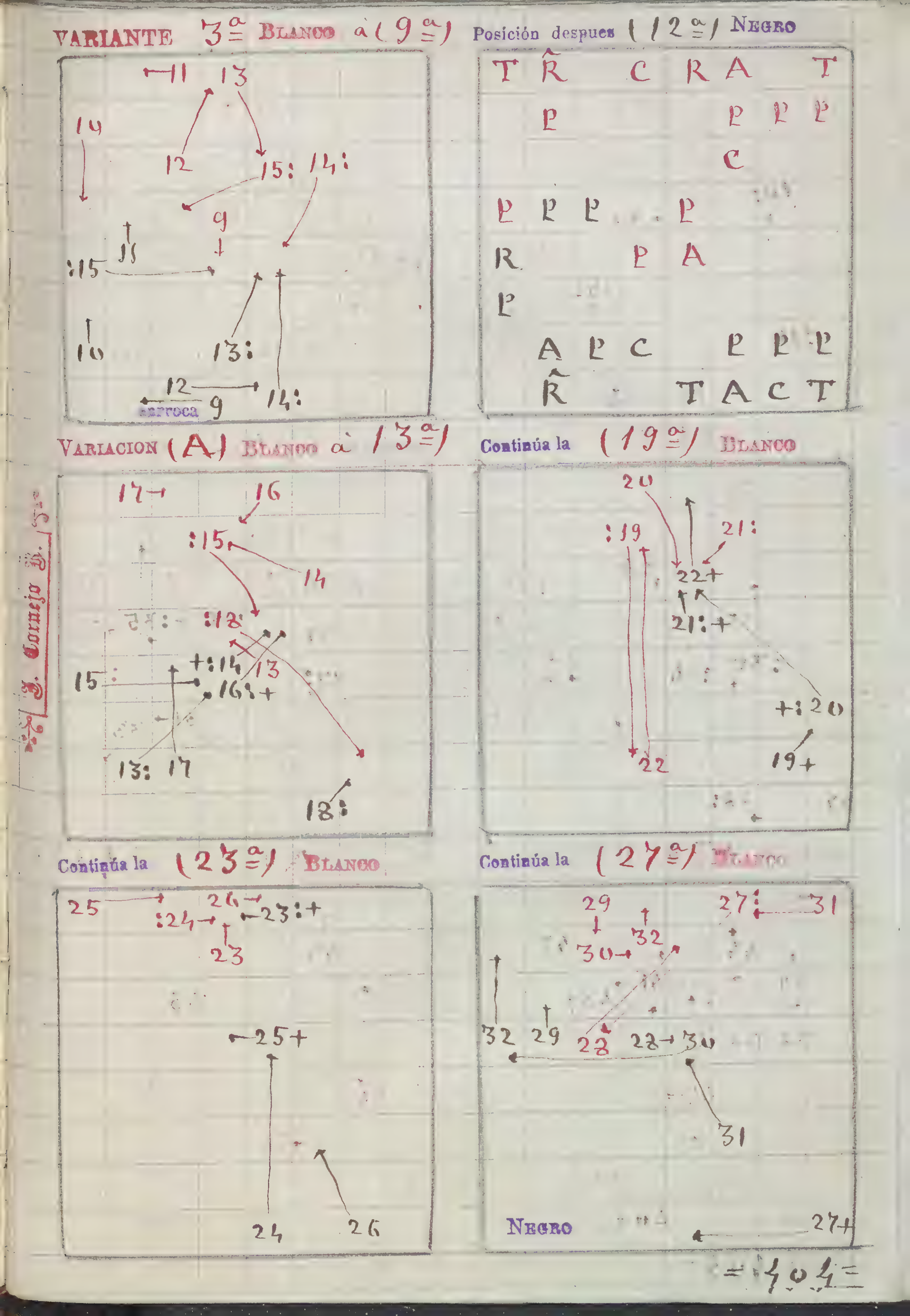


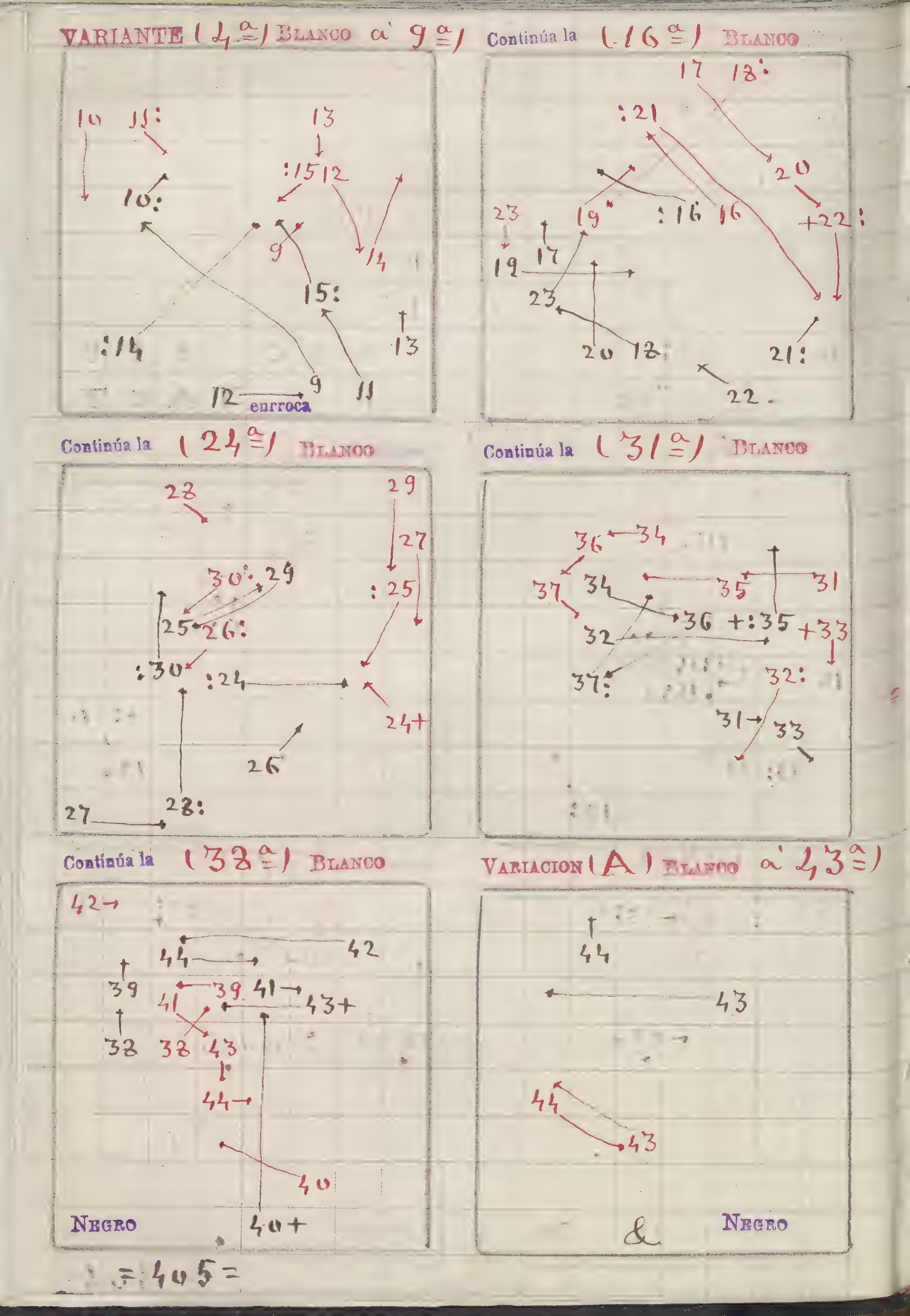
VARIANTE (1ª) Blanco á 10ª
arroca 10
Continúa la (17ª) Blanco
Continúa la (25ª) Blanco
Tablas
VARIANTE 2ª Blanco á 9ª)
Continúa la (14ª) Blanco
Negro Mate
(en 7=)
pide Reina
Variacion (A) Blanco á 11ª)
Negro
= 403 =

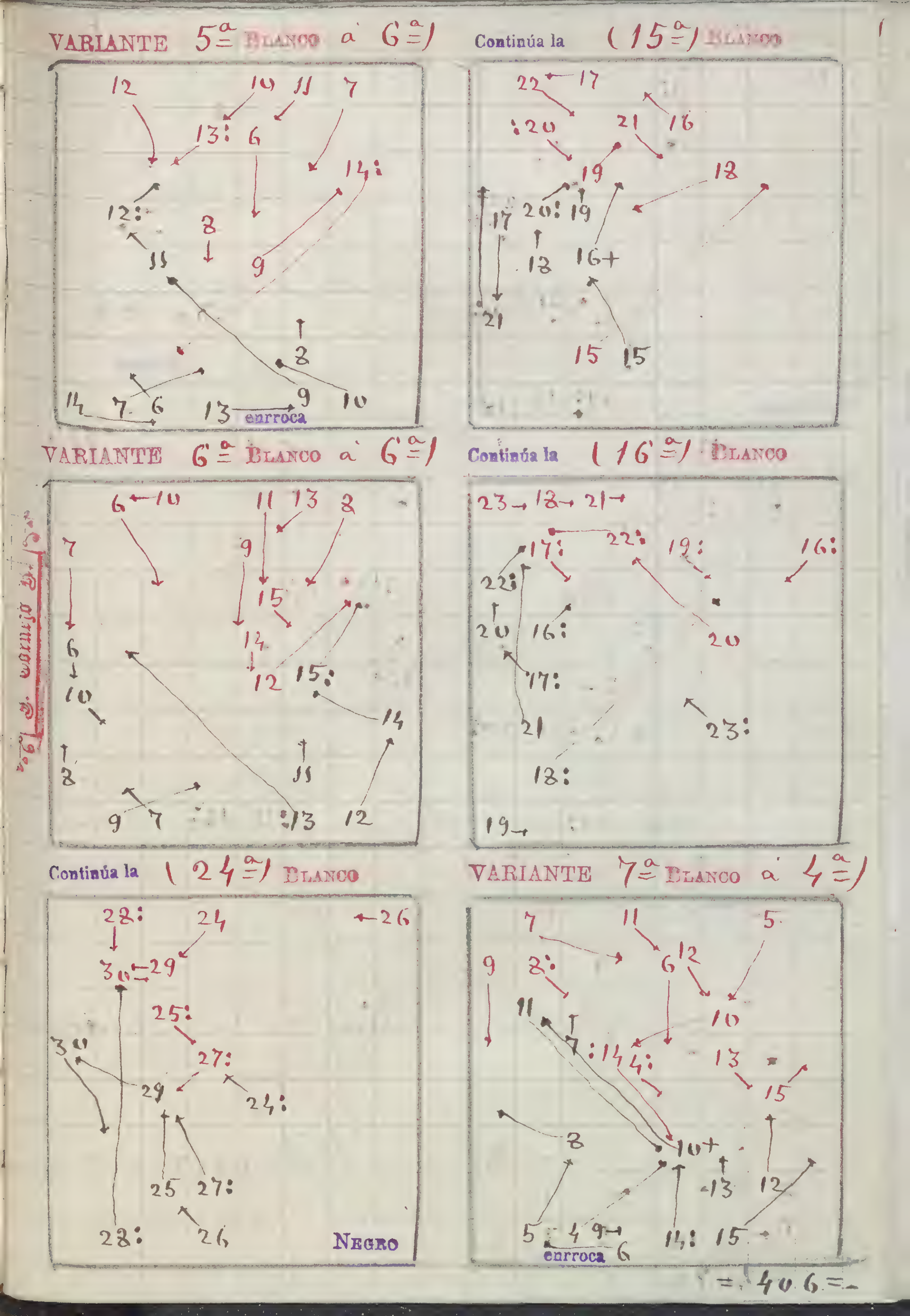
VARIANTE 3ª BLANCO à (9ª) Posición despues (12ª) NEGRO

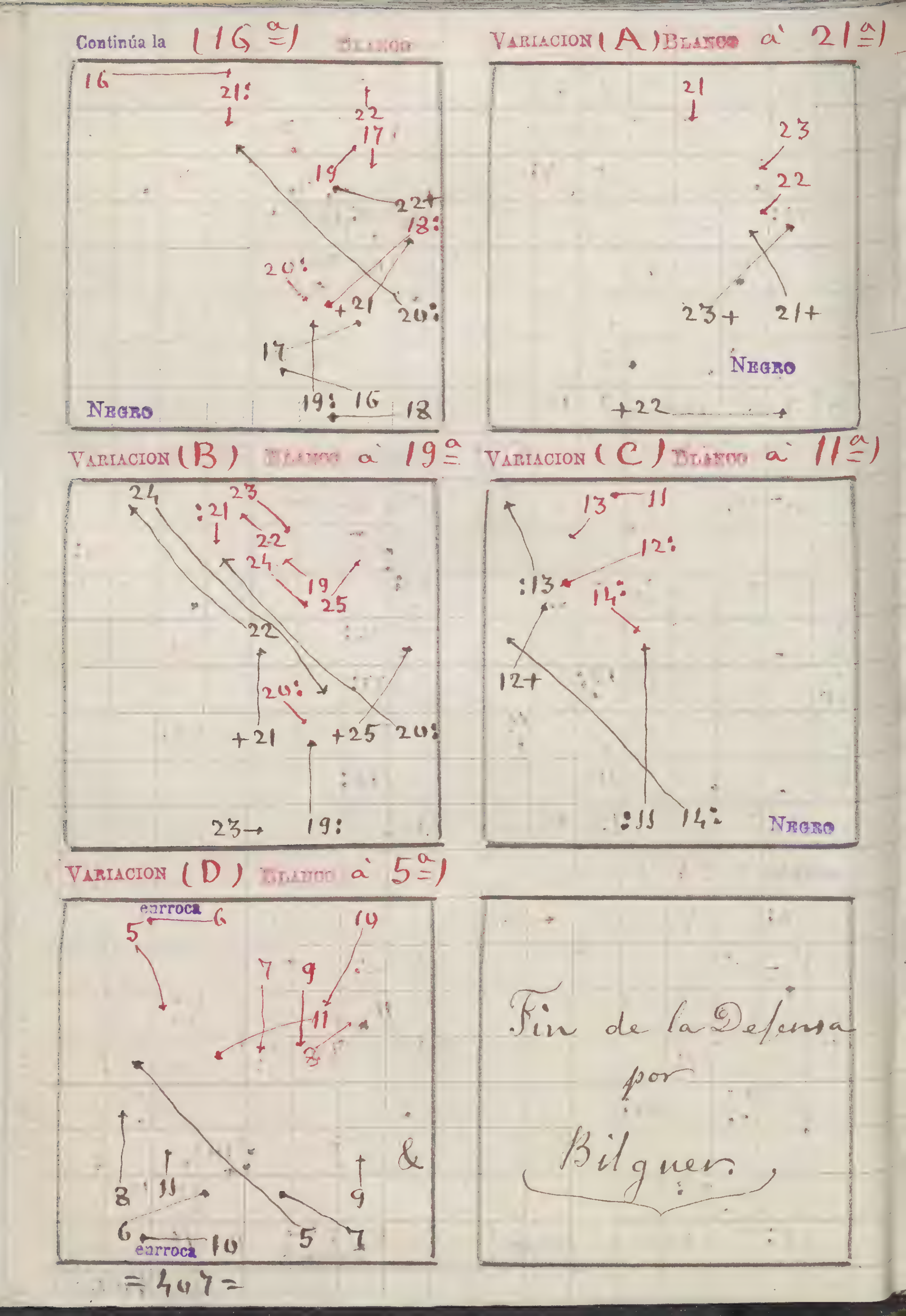
Variación (A) Blanco à (13ª) Continúa la (19ª) Blanco

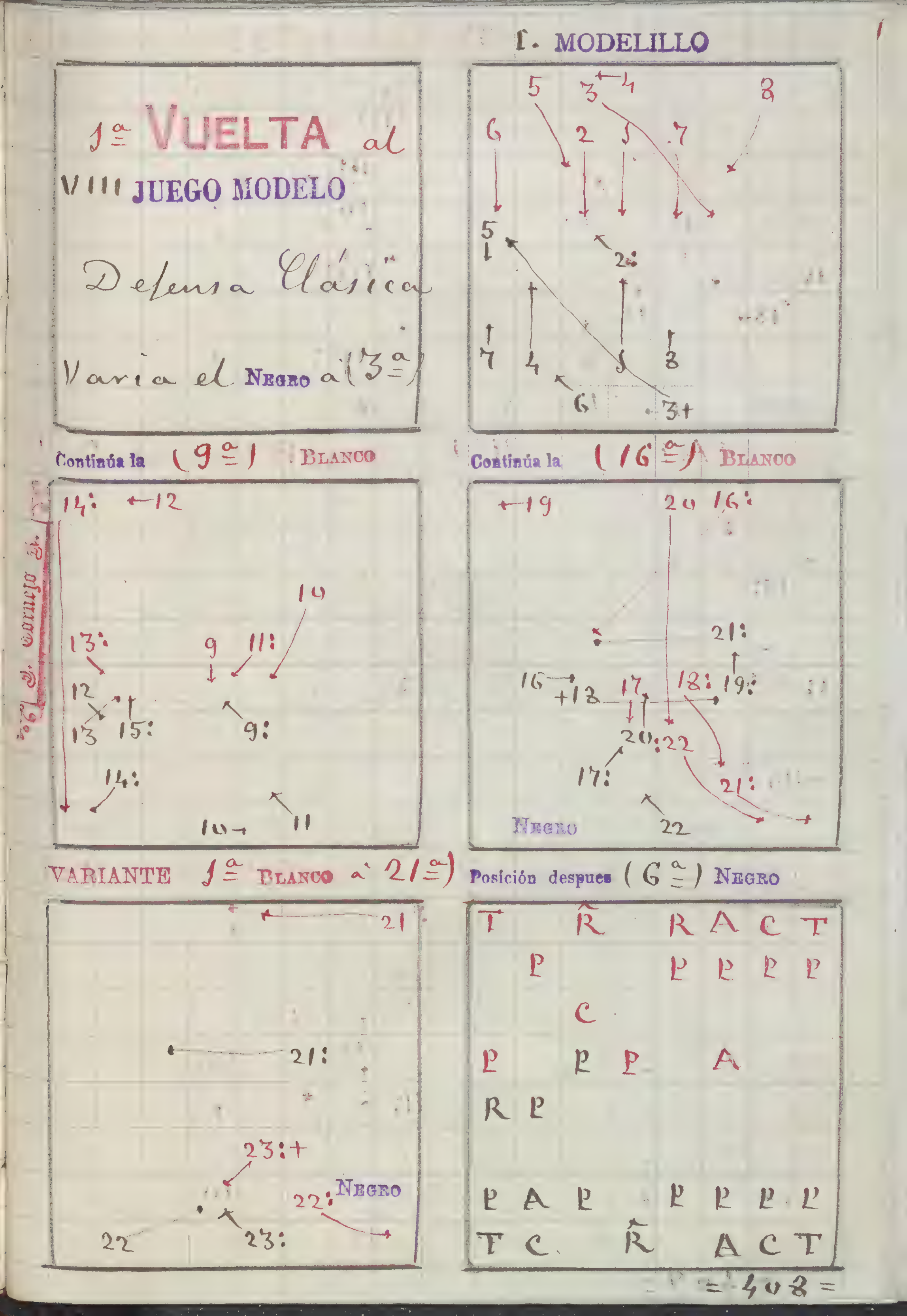
Continúa la (23ª) Blanco Continúa la (27ª) Blanco



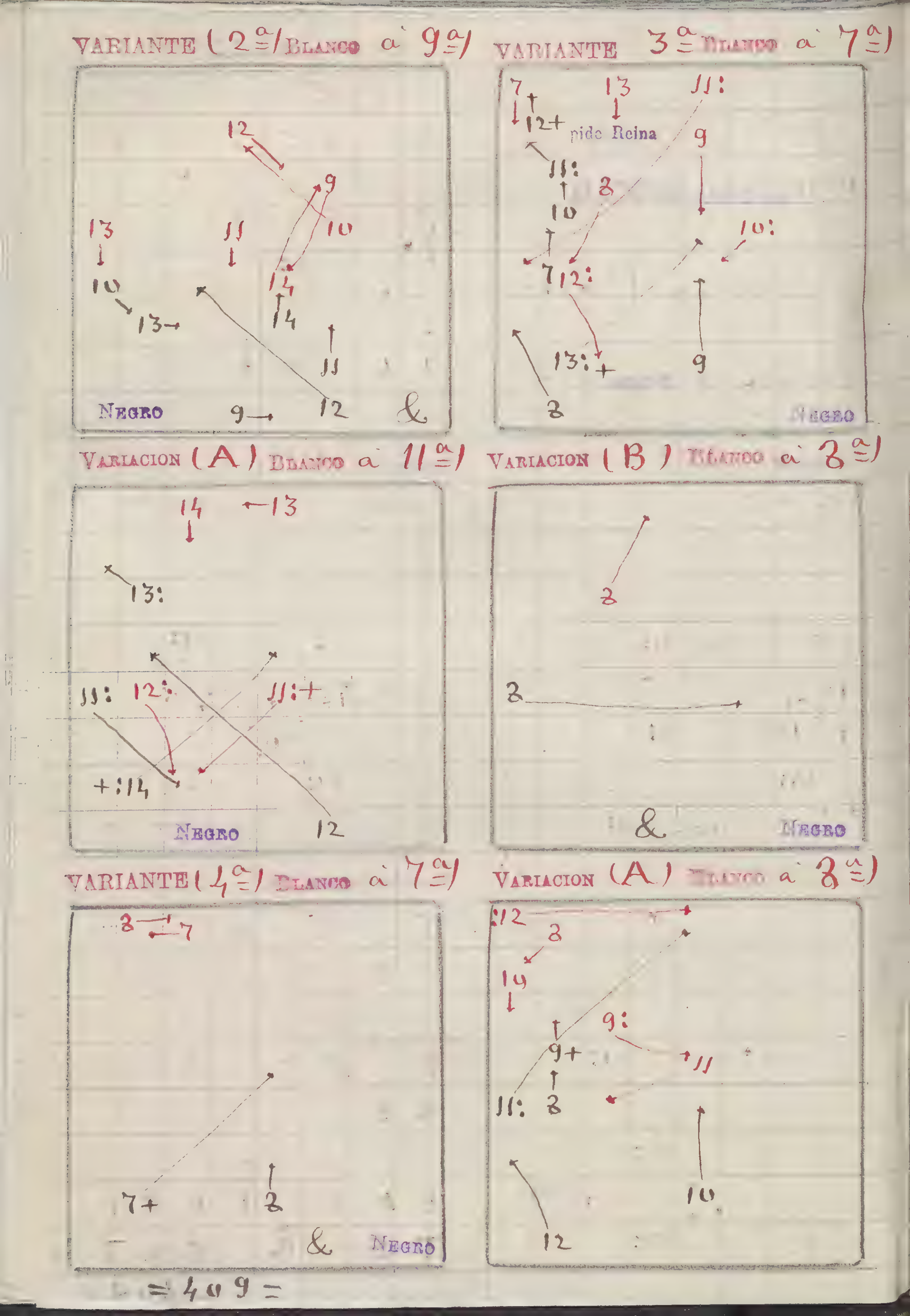

VARIANTE (4ª) BLANCO á 9ª)
10 11: 13 :15 12 10: 9 14 15: :14 13 9 12 enroca 11
Continúa la (16ª) BLANCO
17 18: :21 20 23 19 :16 16 +22: 19 17 23 20 18: 21: 22.
Continúa la (24ª) BLANCO
28 29 27 30: 29 :25 25 26: :30 :24 24+ 26 27 28:
Continúa la (31ª) BLANCO
36 34 37 34 35 31 36 +:35 +33 32 37: 32: 31 33
Continúa la (38ª) BLANCO
42 44 42 39 41 39 41 43+ 38 38 43 44 40 NEGRO 40+
VARIACION (A) BLANCO á 43ª)
44 43 44 43 & NEGRO
=405=

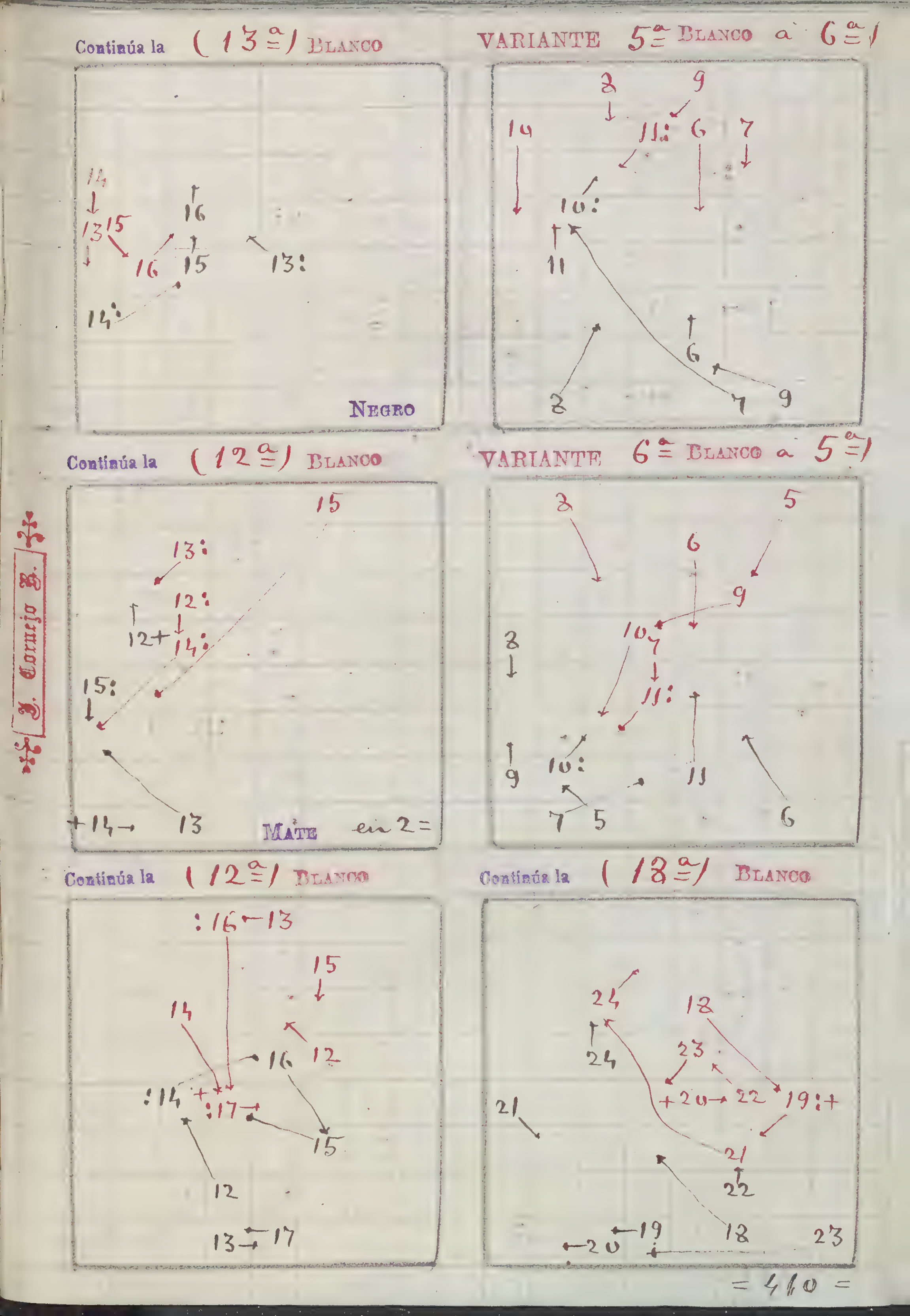

VARIANTE 5ª Blanco á 6ª)
Continúa la (15ª) Blanco
enrroca
VARIANTE 6ª Blanco á 6ª)
Continúa la (16ª) Blanco
Continúa la (24ª) Blanco
Negro
VARIANTE 7ª Blanco á 4ª)
enrroca
= 406 =

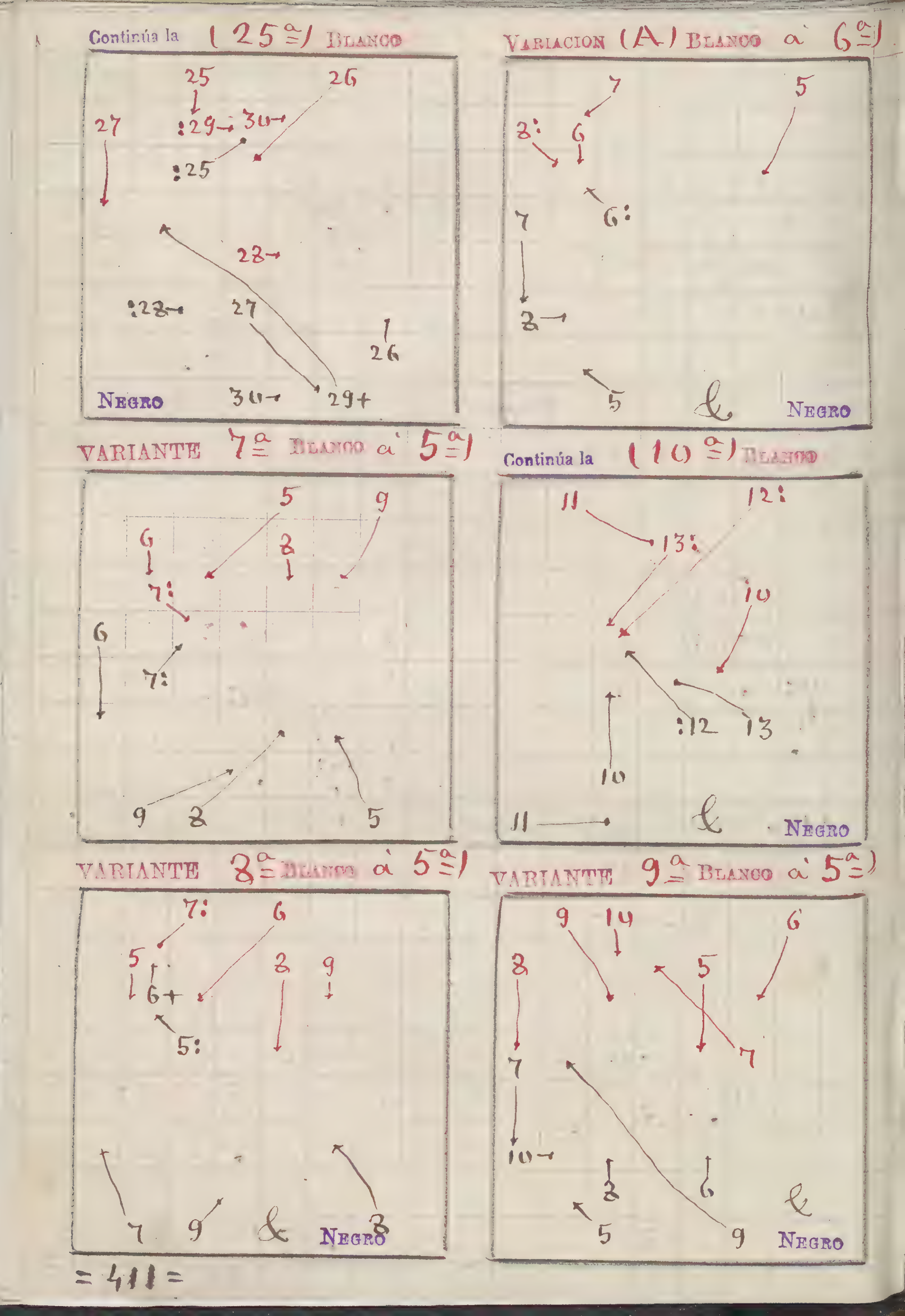

Continúa la (16ª)
Blanco
16
21:
22
17
19
22+
18:
20:
+21
20:
17
19:
16
18
Negro
Variacion (A) Blanco à 21ª)
21
23
22
23+
21+
Negro
+22
Variacion (B) Blanco à 19ª
24
23
:21
22
24
19
25
22
20:
+21
+25
20:
23
19:
Variacion (C) Blanco à 11ª)
13
11
12:
:13
14:
12+
:11
14:
Negro
Variacion (D) Blanco à 5ª)
enrroca
5
6
10
7
9
11
8
&
8
11
9
6
enrroca
10
5
7
Fin de la Defensa
por
Bilguer.
=407=



1ª VUELTA al
VIII JUEGO MODELO
Defensa Clásica
Varia el NEGRO a (3ª)
I. MODELILLO
Continúa la (9ª) BLANCO
Continúa la (16ª) BLANCO
NEGRO
VARIANTE 1ª BLANCO á 21ª)
NEGRO
Posición despues (6ª) NEGRO
T R R A C T
P P P P P
C
P P P A
R P
P A P P P P P
T C R A C T
J. Cornejo
= 408 =


VARIANTE (2ª/ Blanco á 9ª)
12
9
13
11
10
10
14
13
14
11
Negro
9
12
&
VARIANTE 3ª Blanco á 7ª)
7
13
11:
12+
pide Reina
9
11:
3
10
10:
7
12:
13:+
9
3
Negro
VARIACION (A) Blanco á 11ª)
14
13
13:
11:
12:
11:+
+:14
Negro
12
VARIACION (B) Blanco á 3ª)
3
3
&
Negro
VARIANTE (4ª) Blanco á 7ª)
3
7
7+
3
&
Negro
VARIACION (A) Blanco á 3ª)
12
3
14
9:
9+
11
11:
3
10
12
= 409 =


Continúa la (13ª) Blanco
Negro
VARIANTE 5ª Blanco a 6ª)
Continúa la (12ª) Blanco
Mate en 2 =
VARIANTE 6ª Blanco a 5ª)
Continúa la (12ª) Blanco
Continúa la (18ª) Blanco
J. Cornejo B.


Continúa la (25ª) Blanco
Negro
Variacion (A) Blanco á 6ª)
Negro
Variante 7ª Blanco á 5ª)
Continúa la (10ª) Blanco
Negro
Variante 8ª Blanco á 5ª)
Negro
Variante 9ª Blanco á 5ª)
Negro

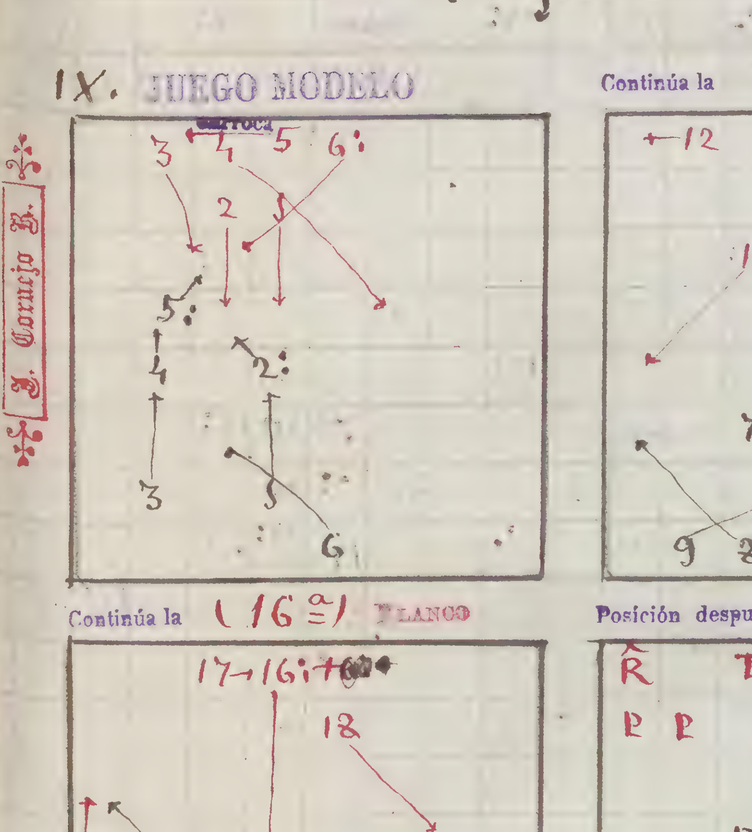
Artículo 3º.

Gambito del Caballo del Rey.

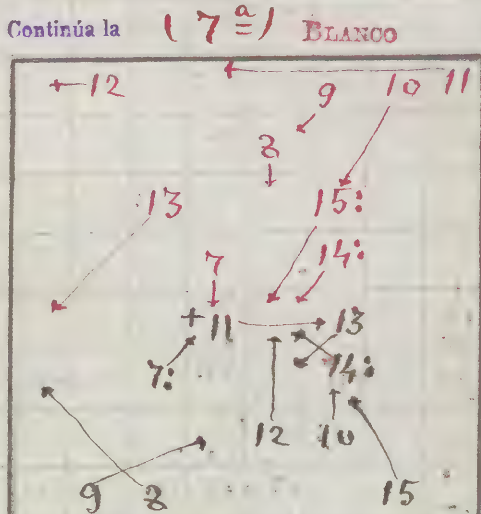
Gambito Muzio.

Defensa

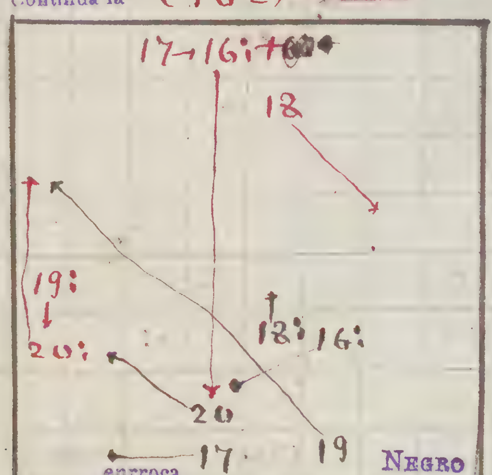
IX. JUEGO MODELO



Continúa la (7ª) Blanco

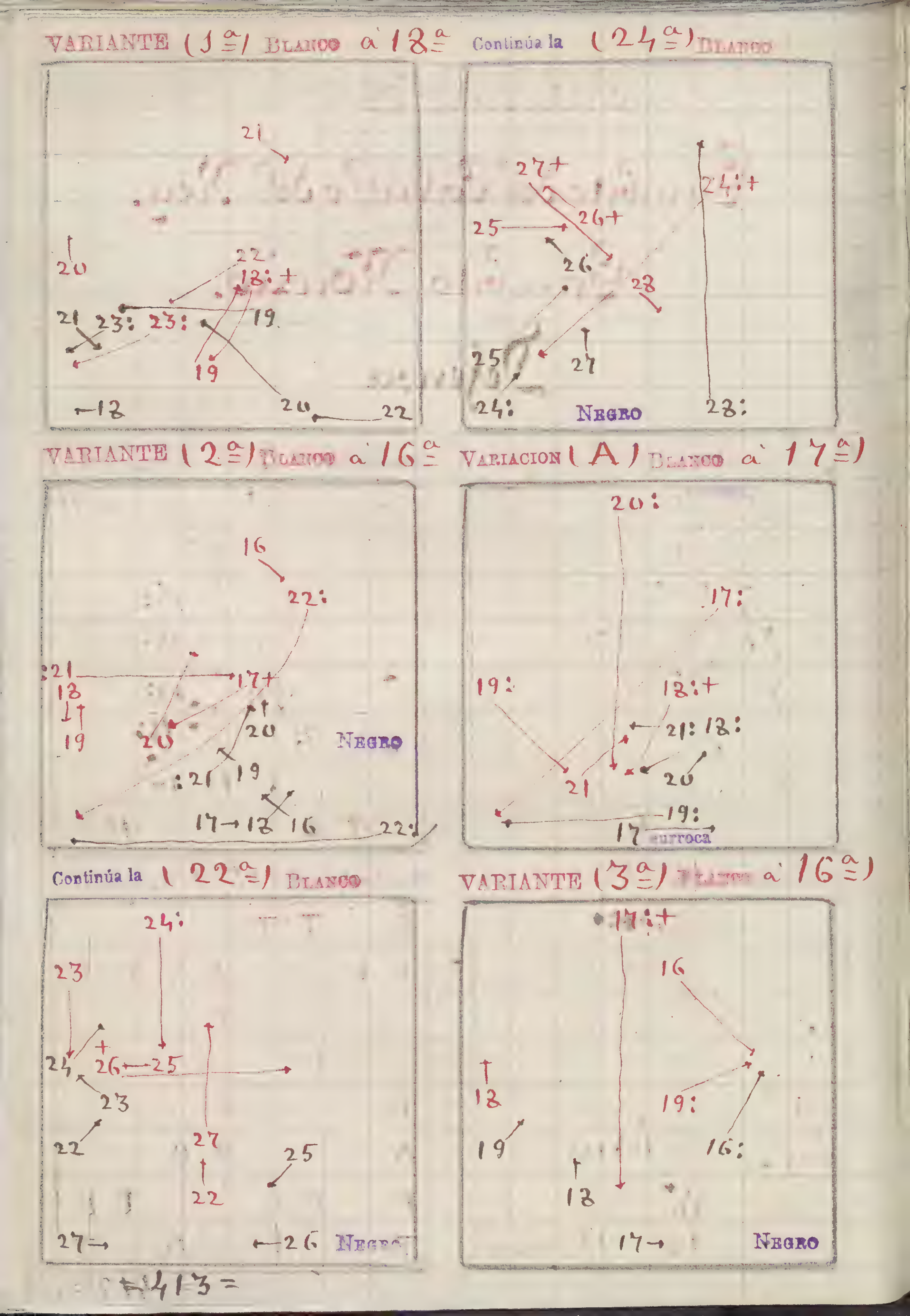


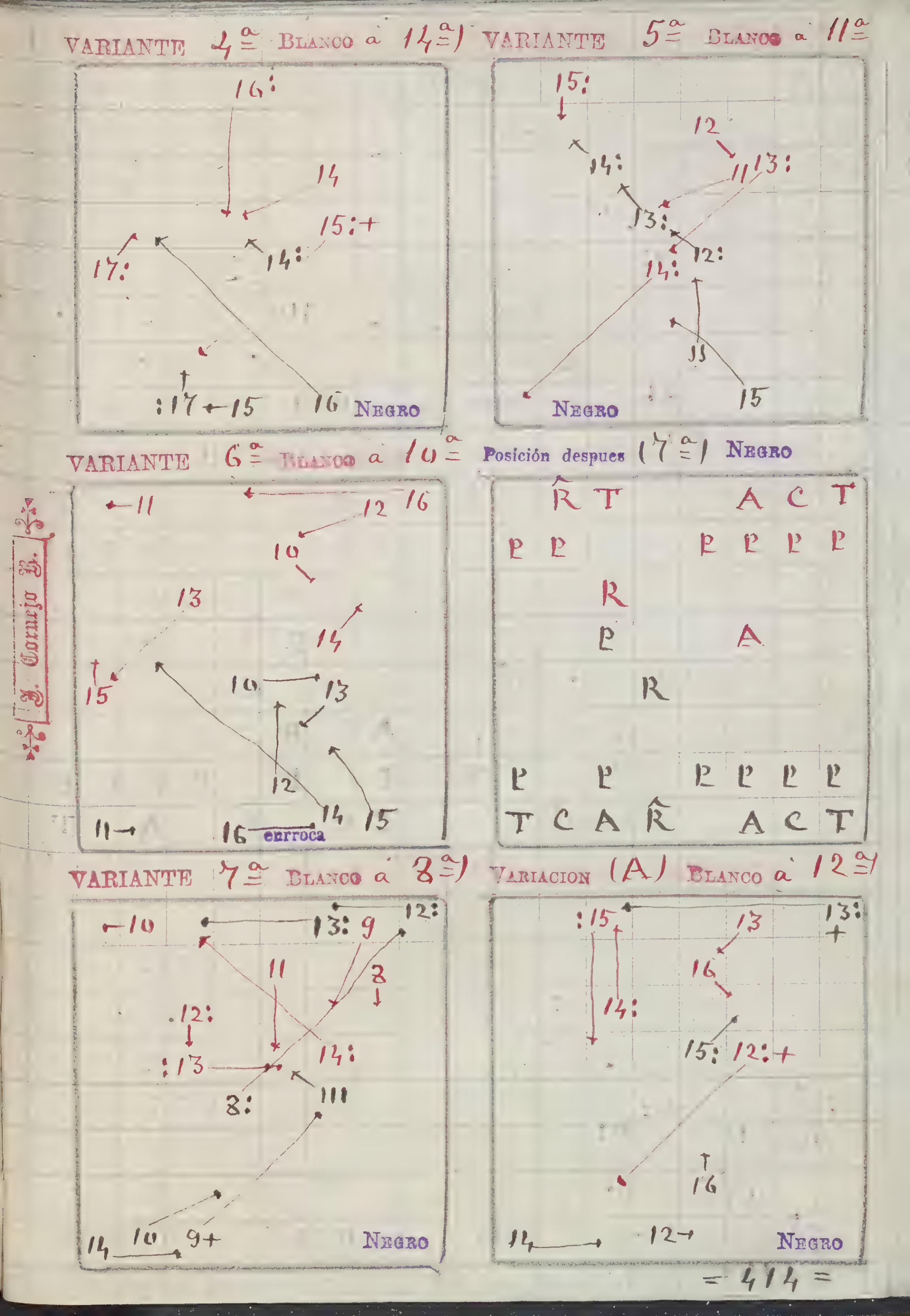
Continúa la (16ª) Blanco

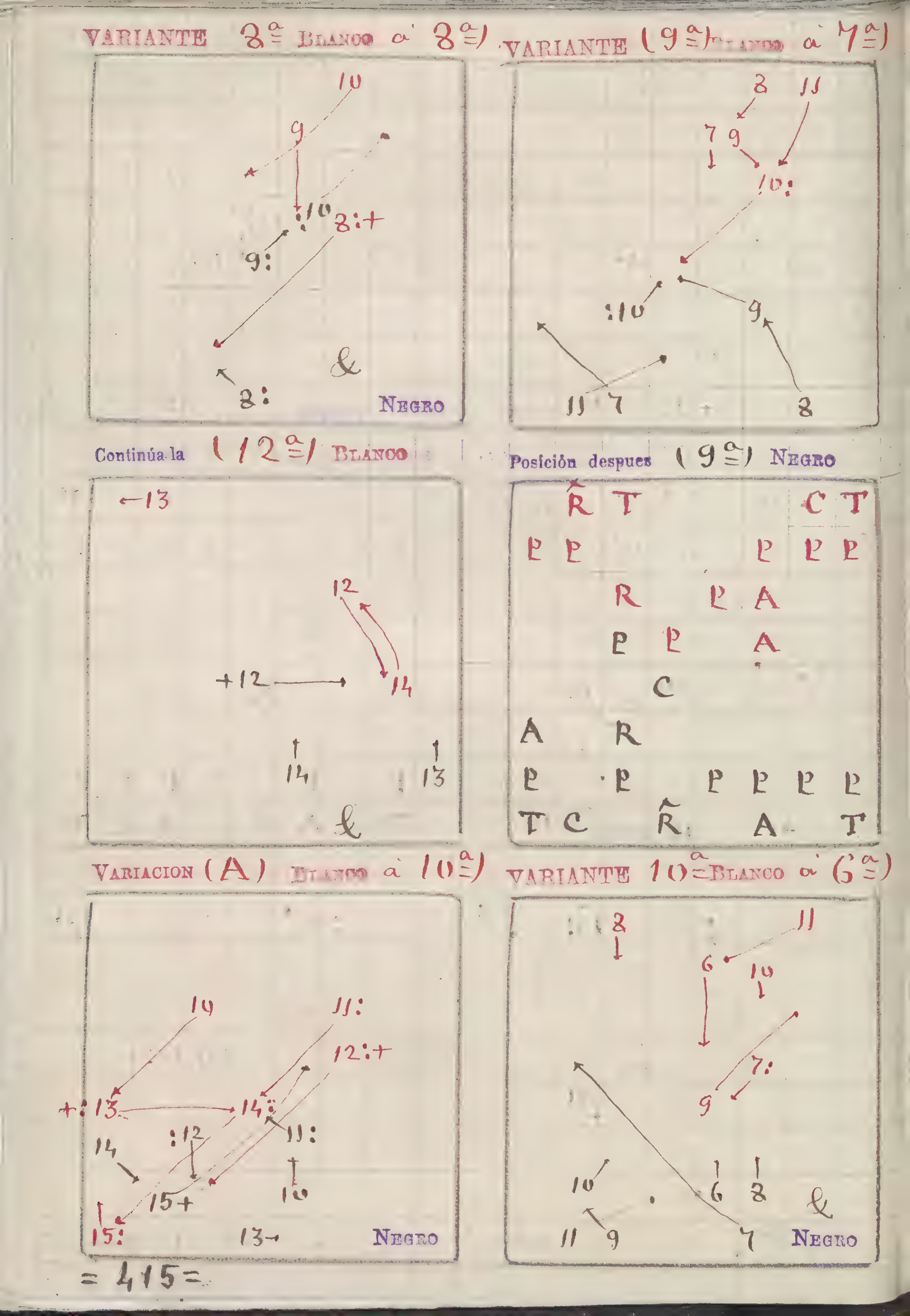


Posición despues (15ª) Negro

R̂		T	T				
P	P			A	P	P	P
				P			
		P					
R				C			
A				R	C		
P		P	Ċ			P	P
T			R̂		A		T

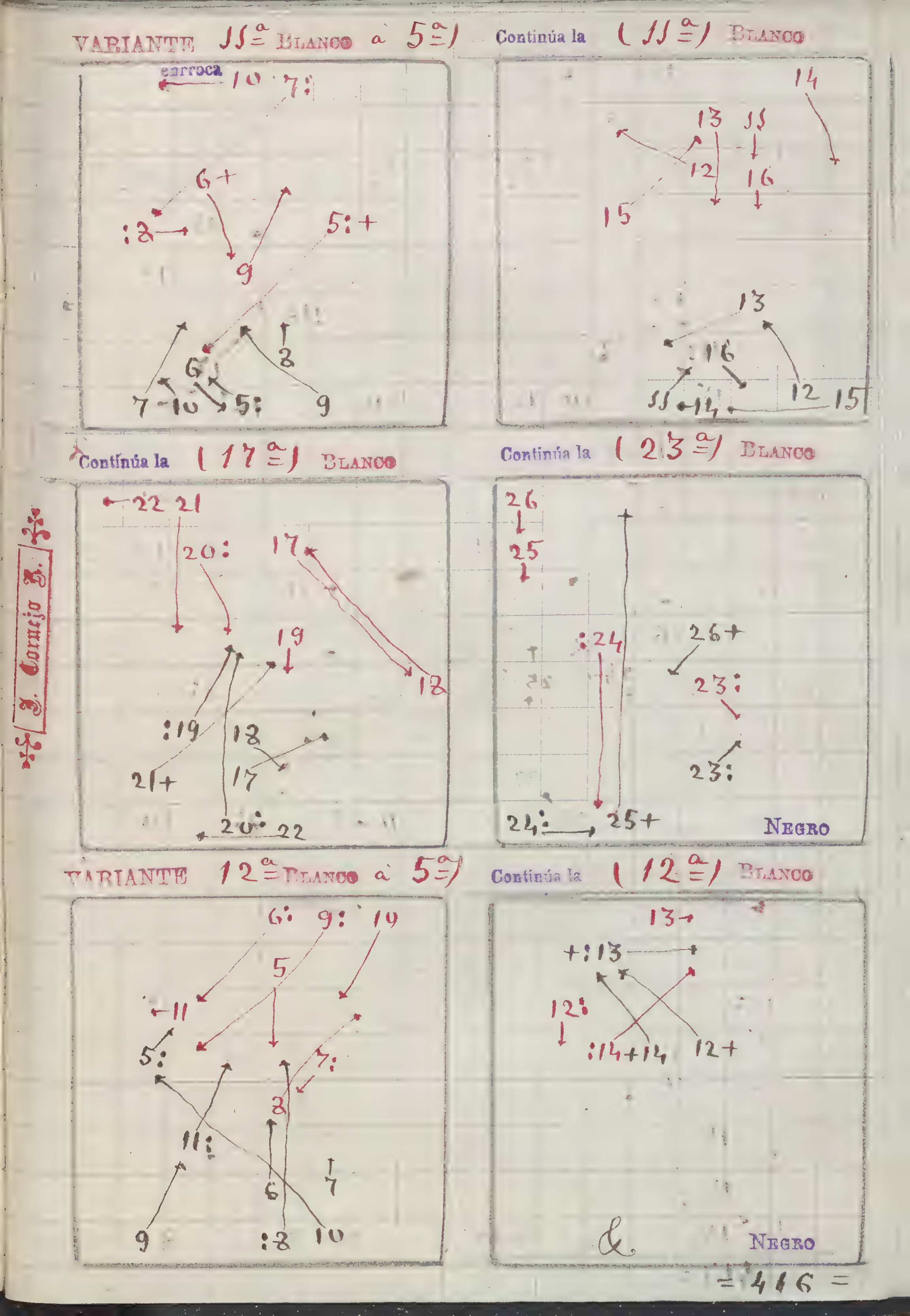

VARIANTE (1ª) Blanco á 18ª
Continúa la (24ª) Blanco
Negro
VARIANTE (2ª) Blanco á 16ª
Variacion (A) Blanco á 17ª
Negro
enrroca
Continúa la (22ª) Blanco
Negro
VARIANTE (3ª) Blanco á 16ª
Negro
= 413 =

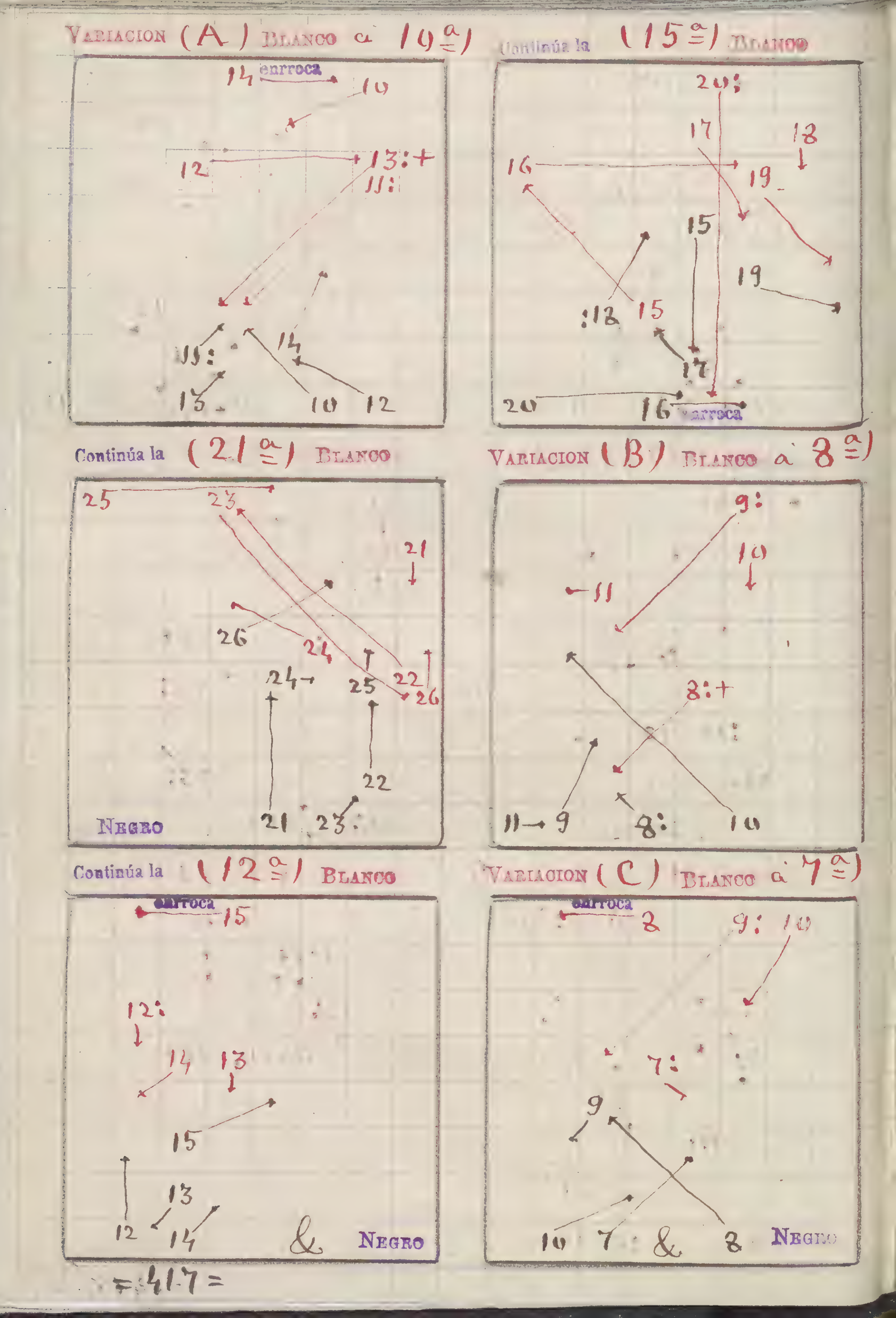

VARIANTE 4ª Blanco á 14ª)
VARIANTE 5ª Blanco á 11ª
Negro
Negro
VARIANTE 6ª Blanco á 10ª
Posición despues (7ª) Negro
enroca
VARIANTE 7ª Blanco á 8ª)
VARIACION (A) Blanco á 12ª)
Negro
Negro
J. Cornejo B.



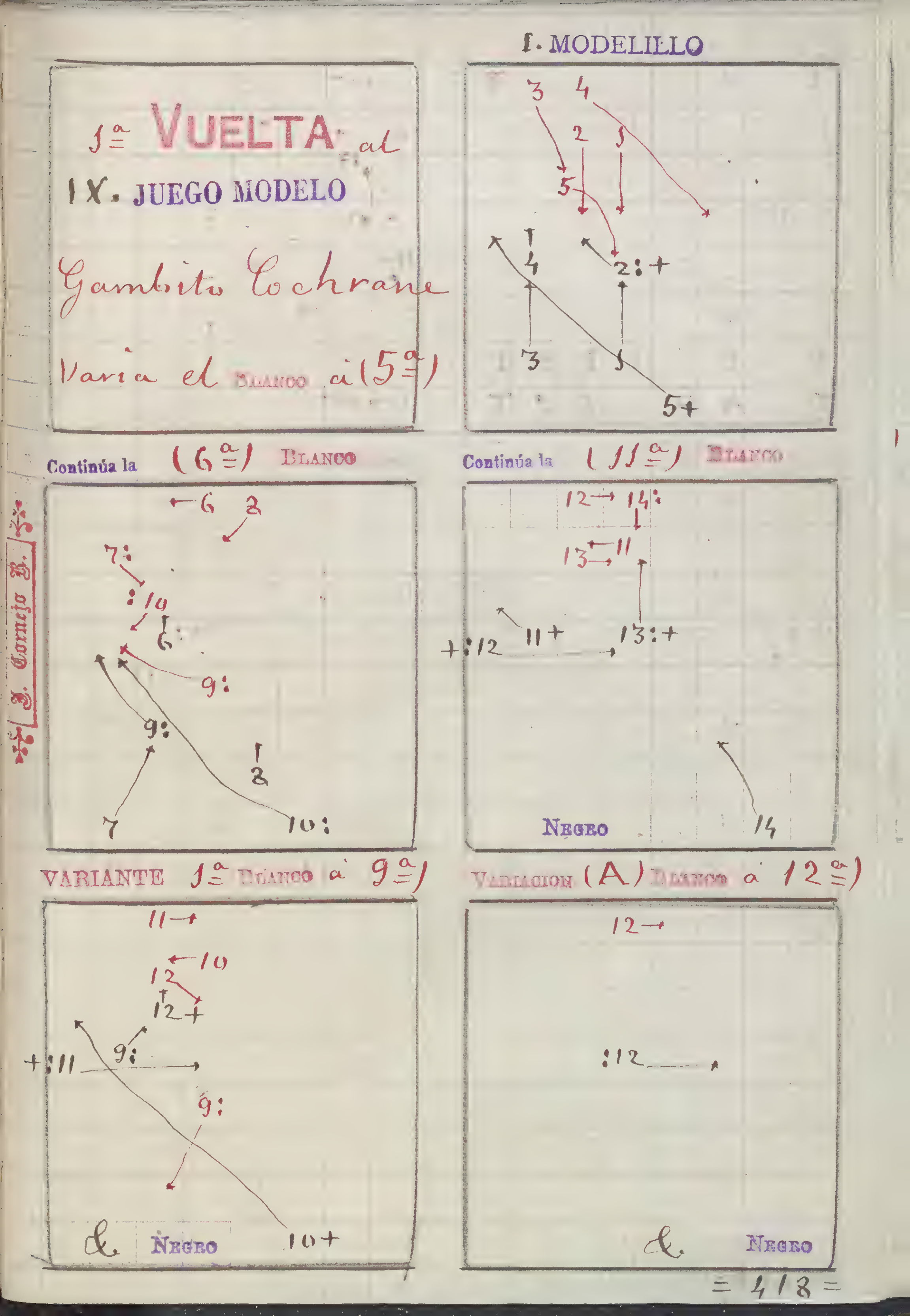
VARIANTE 8ª Blanco á 8ª)
10
9
:10
8:+
9:
8:
&
Negro
VARIANTE (9ª) Blanco á 7ª)
8
11
7
9
10:
:10
9
11
7
8
Continúa la (12ª) Blanco
←13
12
+12
14
14
13
&
Posición despues (9ª) Negro
R̃ T C T
P P P P P
R P A
P P A
C
A R
P P P P P P
T C R̃ A T
Variacion (A) Blanco á 10ª)
10
11:
12:+
+:13
14:
:12
11:
14
15+
10
15:
13→
Negro
VARIANTE 10ª Blanco á 6ª)
8
11
6
10
7:
9
10
6
8
&
11
9
7
Negro

= 415 =

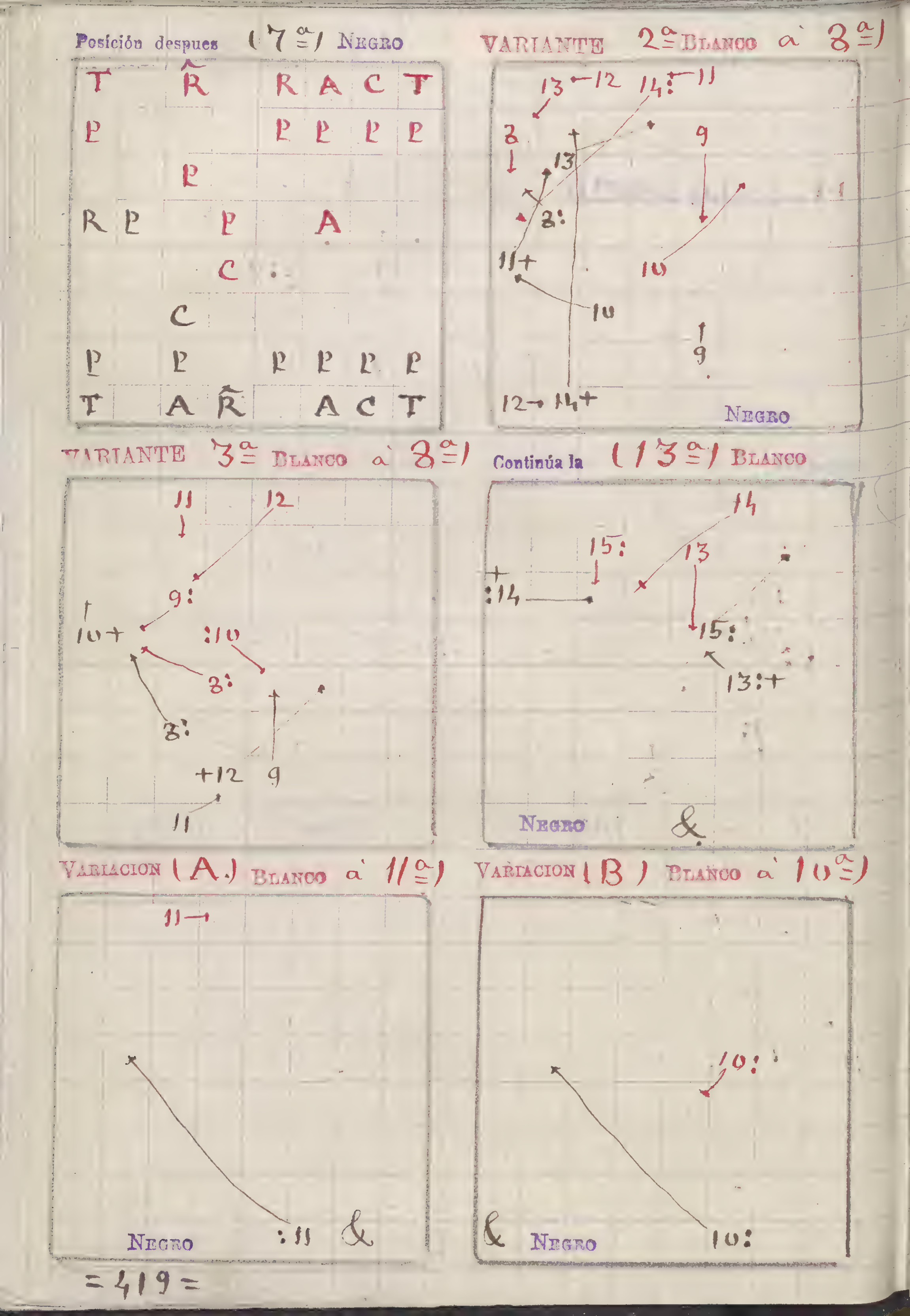

VARIANTE 11ª Blanco á 5ª)
Continúa la (11ª) Blanco
enrroca
Continúa la (17ª) Blanco
Continúa la (23ª) Blanco
Negro
VARIANTE 12ª Blanco á 5ª)
Continúa la (12ª) Blanco
Negro
J. Cornejo B.
= 416 =



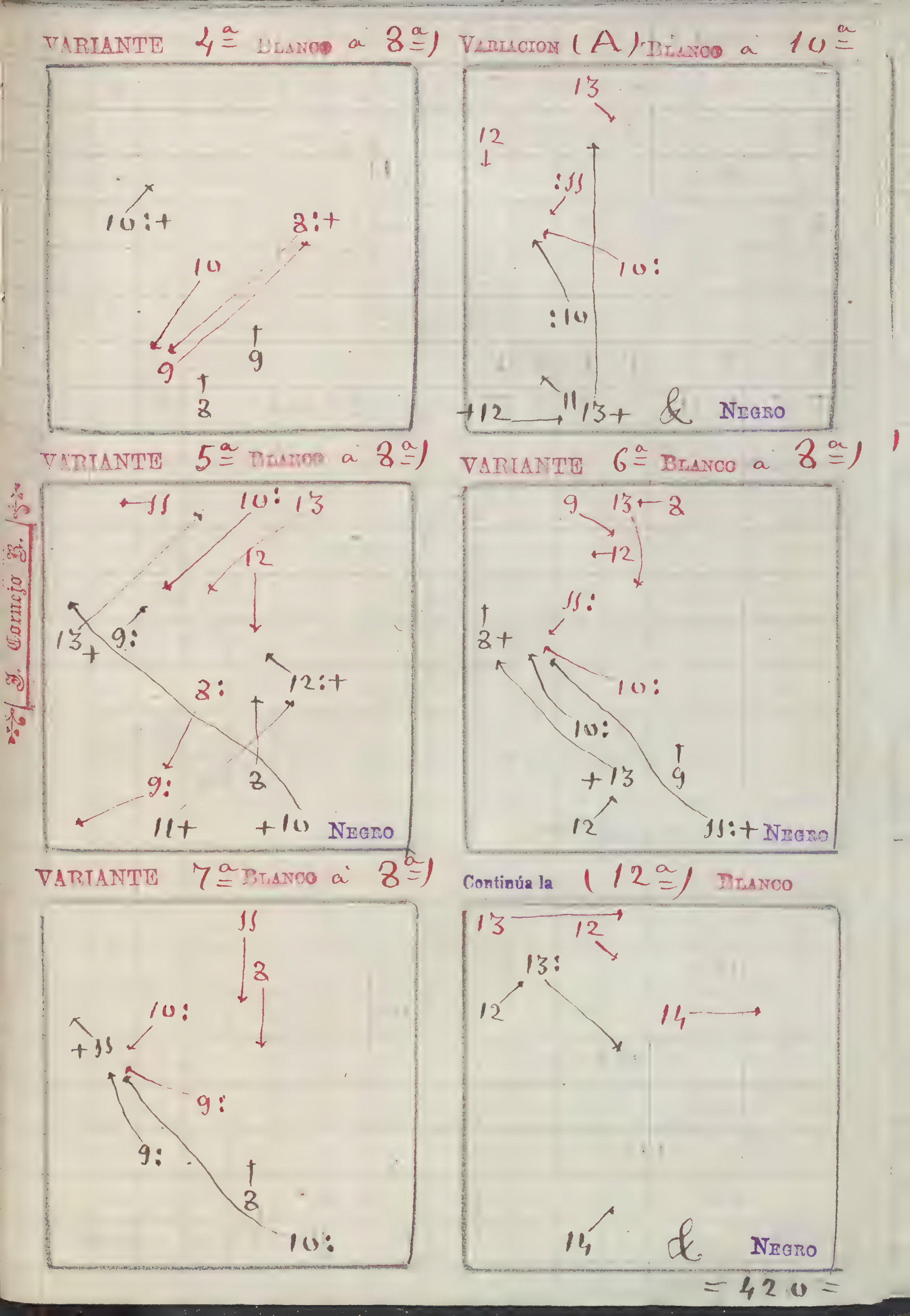
Variacion (A) Blanco á 19ª)
enrroca
Continúa la (15ª) Blanco
enrroca
Continúa la (21ª) Blanco
Negro
Variacion (B) Blanco á 8ª)
Continúa la (12ª) Blanco
enrroca
& Negro
Variacion (C) Blanco á 7ª)
enrroca
& Negro
=417=

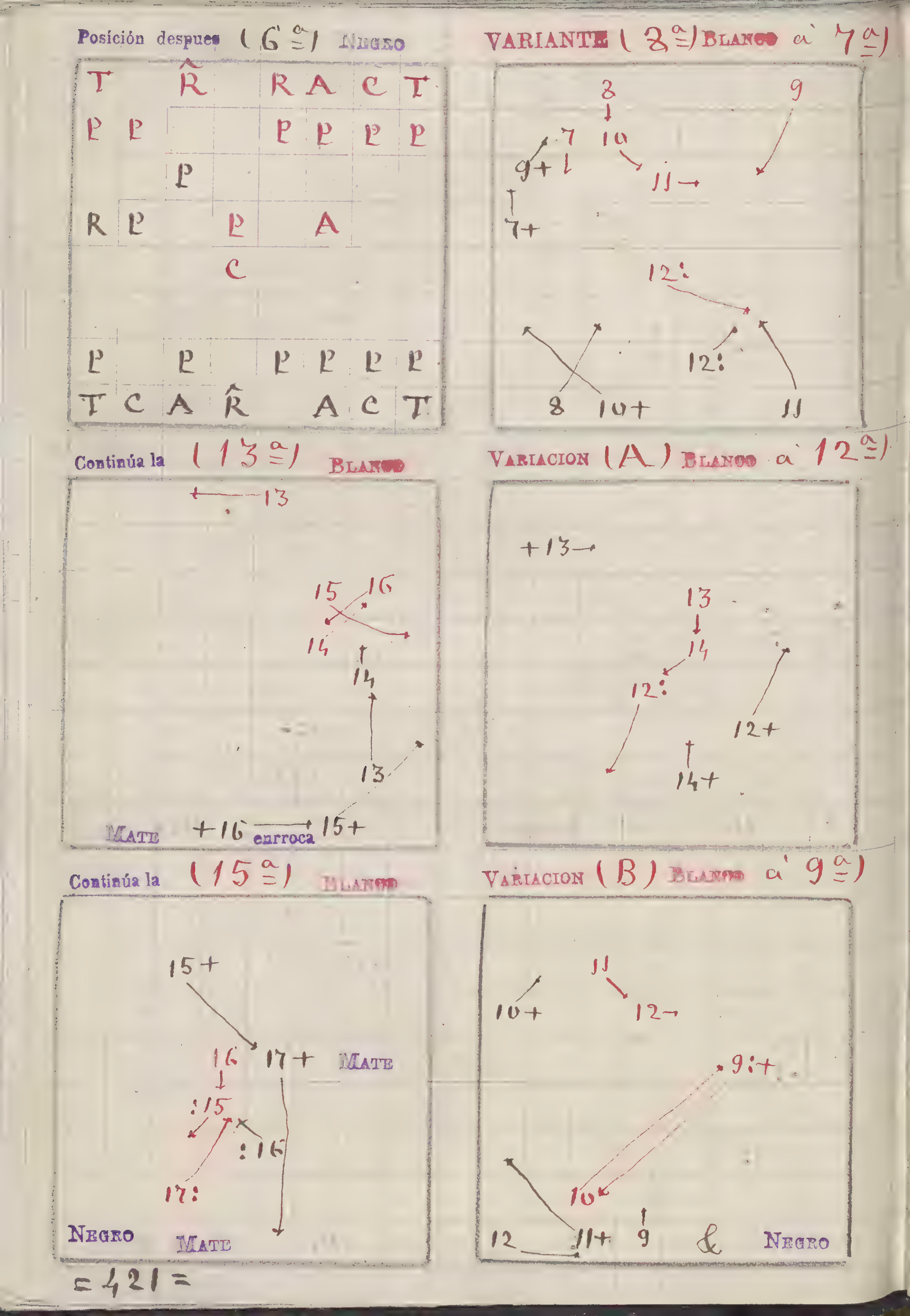


1ª VUELTA al
IX. JUEGO MODELO
Gambito Cochrane
Varía el BLANCO á (5ª)
I. MODELILLO
3 4
2 1
5
4
2:+
3
1
5+
Continúa la (6ª) BLANCO
6 2
7:
:10
6:
9:
9:
2
7
10:
Continúa la (11ª) BLANCO
12 14:
13 11
11+
13:+
+:12
NEGRO
14
VARIANTE 1ª BLANCO á 9ª)
11
10
12
12+
9:
+:11
9:
10+
NEGRO
VARIACION (A) BLANCO á 12ª)
12
:12
NEGRO
J. Cornejo B.


Posición despues (7ª) Negro
T R̃ R A C T
P P P P P
P
R P P A
C
C
P P P P P P
T A R̃ A C T
VARIANTE 2ª Blanco á 8ª)
13 ←12 14: ←11
8
13
9
8:
11+
10
10
9
12→ 14+
Negro
VARIANTE 3ª Blanco á 8ª)
11
12
9:
10+
:10
8:
8:
+12
9
11
Continúa la (13ª) Blanco
14
15:
13
:14
15:
13:+
Negro
&
VARIACION (A.) Blanco á 11ª)
11→
Negro
:11
&
VARIACION (B) Blanco á 10ª)
10:
&
Negro
10:

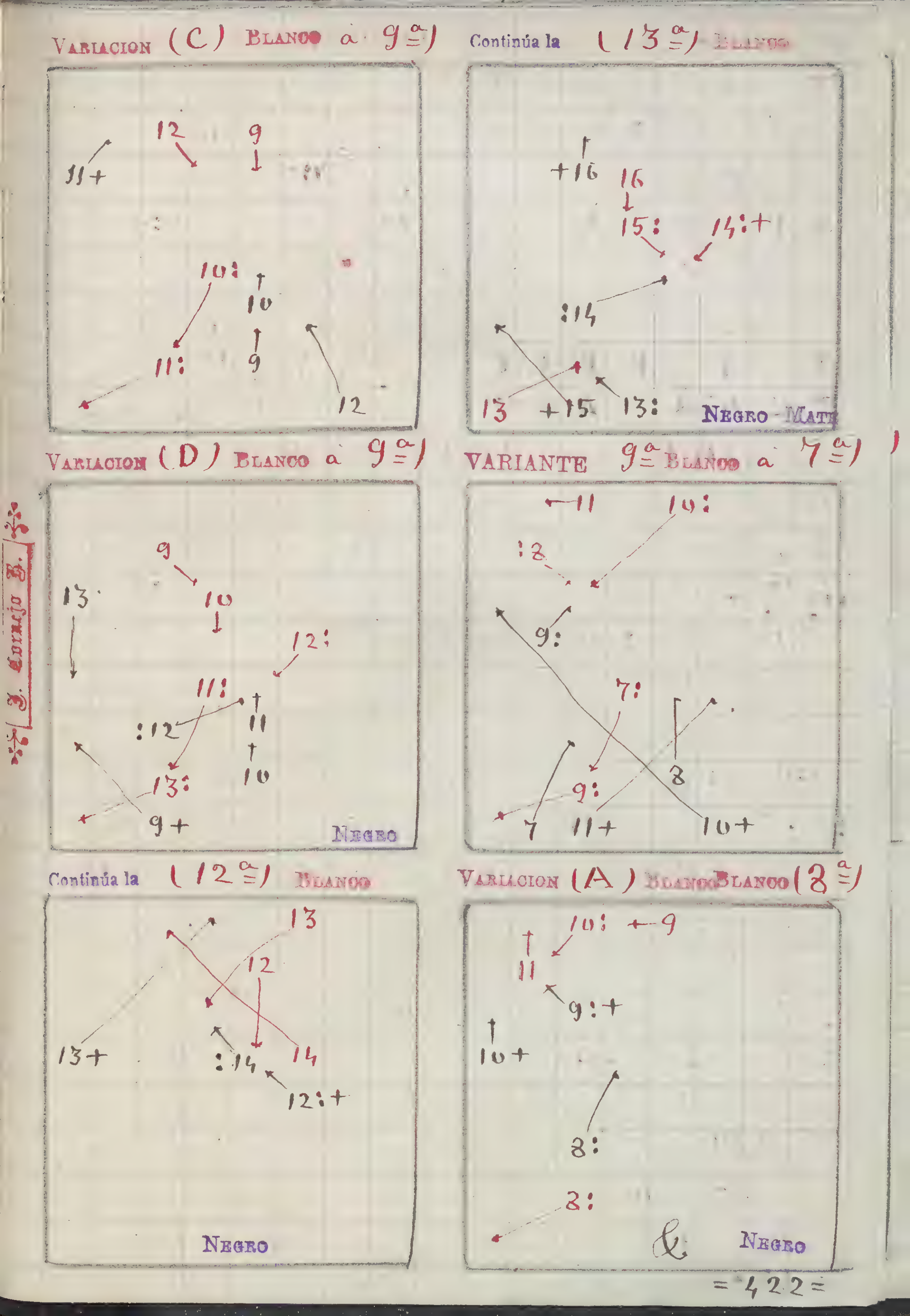
VARIANTE 4ª Blanco a 8ª) Variacion (A) Blanco a 10ª

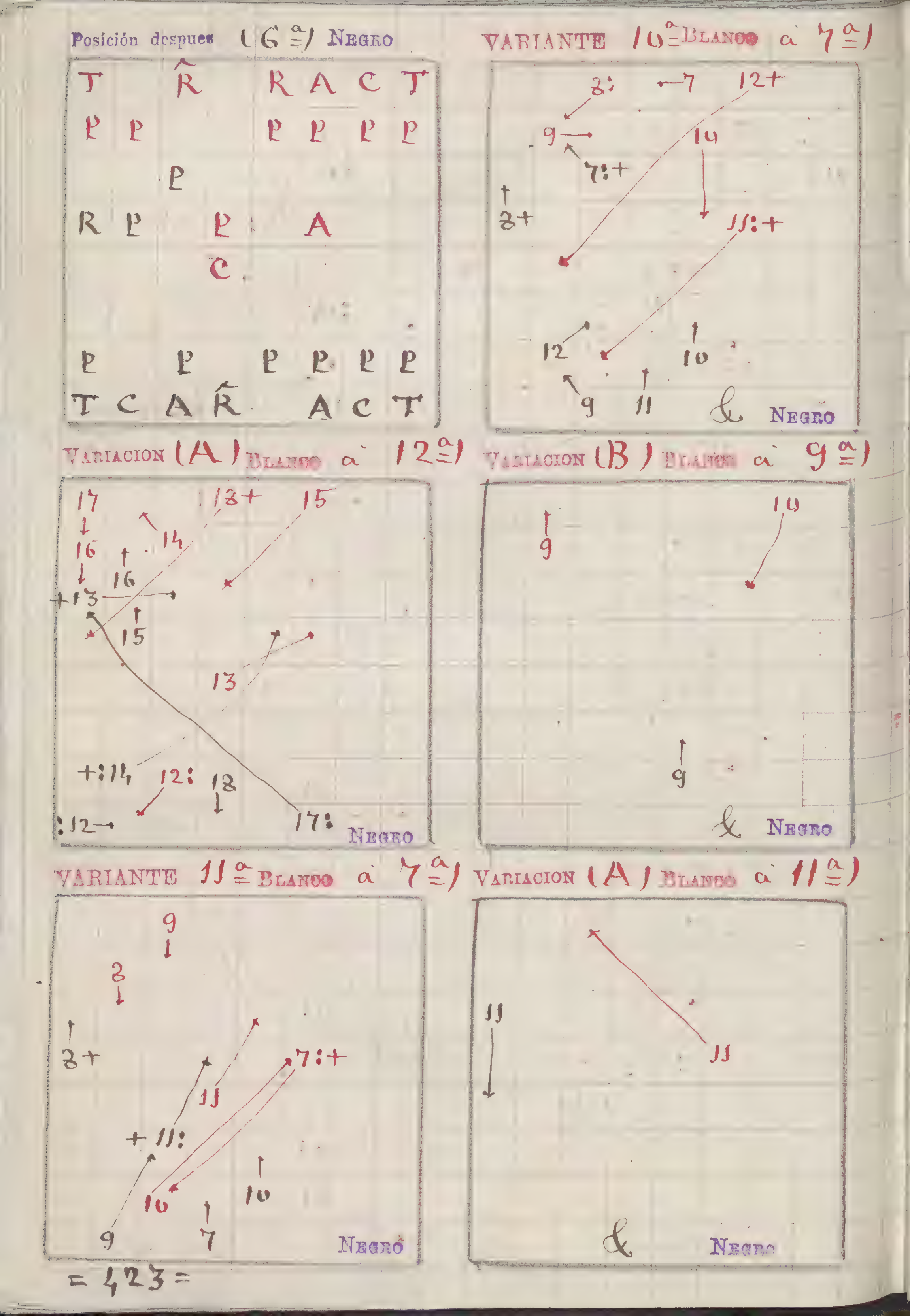


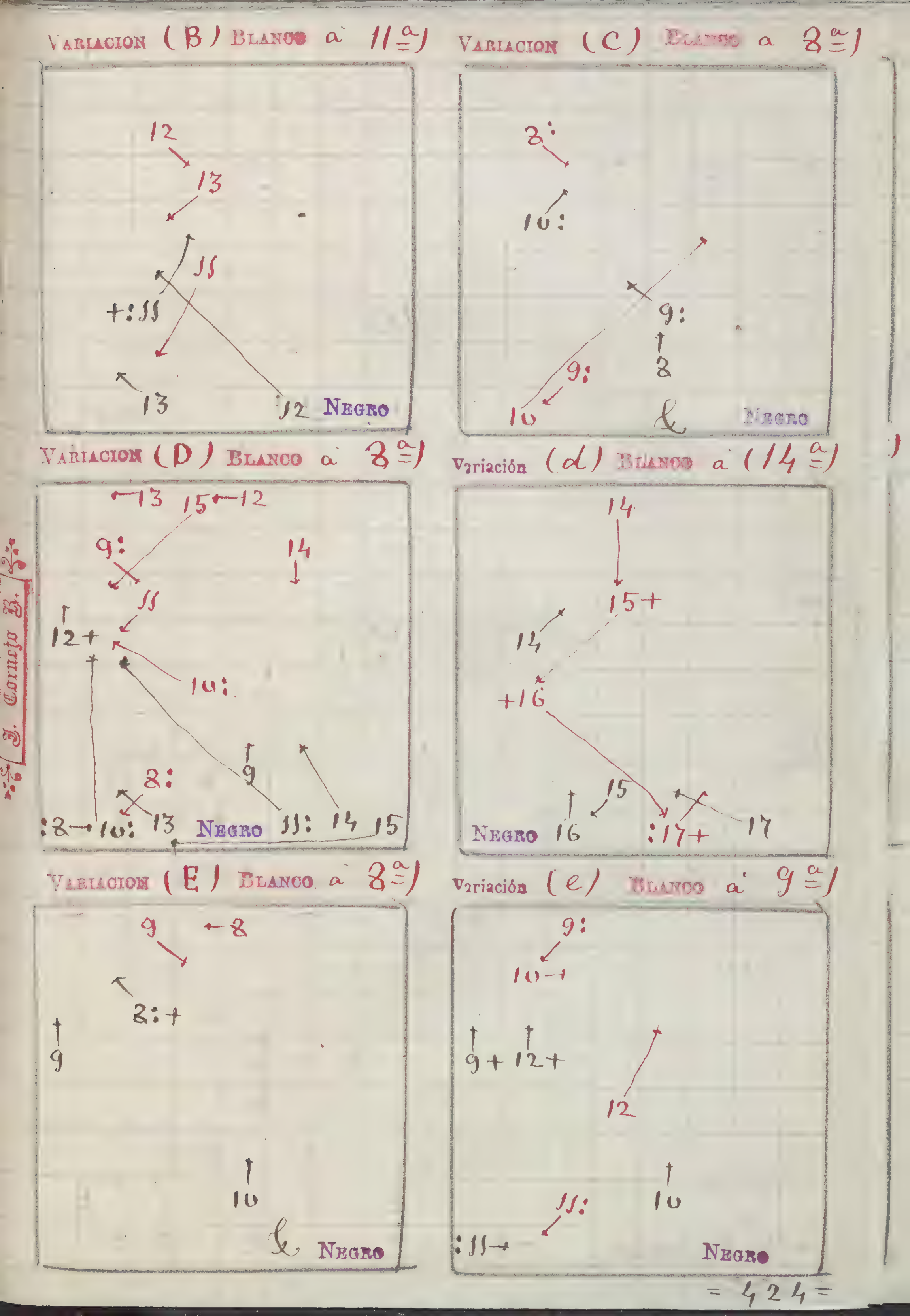


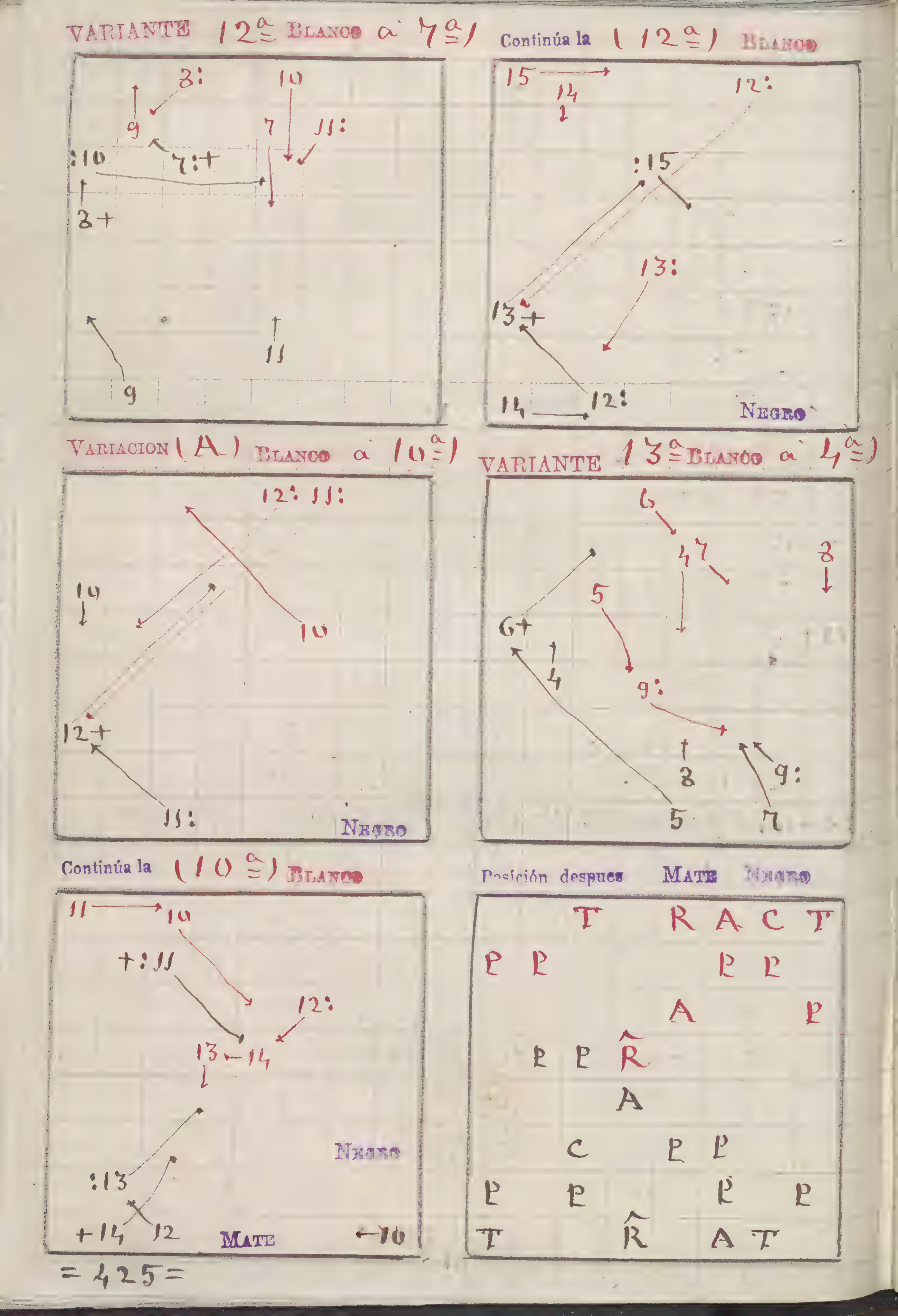
Posición despues (6ª) Negro
T R̂ R A C T
P P P P P P
P
R P P A
C
P P P P P P
T C A R̂ A C T
VARIANTE (3ª) Blanco á 7ª)
Continúa la (13ª) Blanco
Mate
+16 enrroca 15+
Variacion (A) Blanco á 12ª)
Continúa la (15ª) Blanco
17+ Mate
Negro
Mate
Variacion (B) Blanco á 9ª)
& Negro

=421=


Variacion (C) Blanco á 9ª)
Continúa la (13ª) Blanco
Negro - Mate
Variacion (D) Blanco á 9ª)
Negro
Variante 9ª Blanco á 7ª)
Continúa la (12ª) Blanco
Negro
Variacion (A) Blanco Blanco (8ª)
Negro
J. Corracjo B.
= 422 =


Posición despues (6ª) Negro
VARIANTE (10ª Blanco á 7ª)
Negro
Variacion (A) Blanco á 12ª)
Negro
Variacion (B) Blanco á 9ª)
Negro
VARIANTE 11ª Blanco á 7ª)
Negro
Variacion (A) Blanco á 11ª)
Negro


Variacion (B) Blanco á 11ª)
Negro
Variacion (C) Blanco a 8ª)
Negro
Variacion (D) Blanco á 8ª)
Negro
Variación (d) Blanco á (14ª)
Negro
Variacion (E) Blanco á 8ª)
Negro
Variación (e) Blanco á 9ª)
Negro
J. Cornejo B.
= 424 =


VARIANTE 12ª Blanco á 7ª)
3:
10
9
7
11:
:10
7:+
3+
9
11
Continúa la (12ª) Blanco
15
14
12:
:15
13:
13ª+
14
12:
Negro
Variacion (A) Blanco á 10ª)
12: 11:
10
10
12+
11:
Negro
VARIANTE 13ª Blanco á 4ª)
6
4 7
3
5
6+
4
9:
3
9:
5
7
Continúa la (10ª) Blanco
11
10
+:11
12:
13—14
:13
Negro
+14
12
Mate
—10
Posición despues Mate Negro
T R A C T
P P P P
A P
P P R̂
A
C P P
P P P P
T R̂ A T

= 425 =

Articulo 4º

Gambito del Caballo del Rey.

Gambito de Allgaier.

Defensa.

X. JUEGO MODELO

Continúa la (8ª) BLANCO

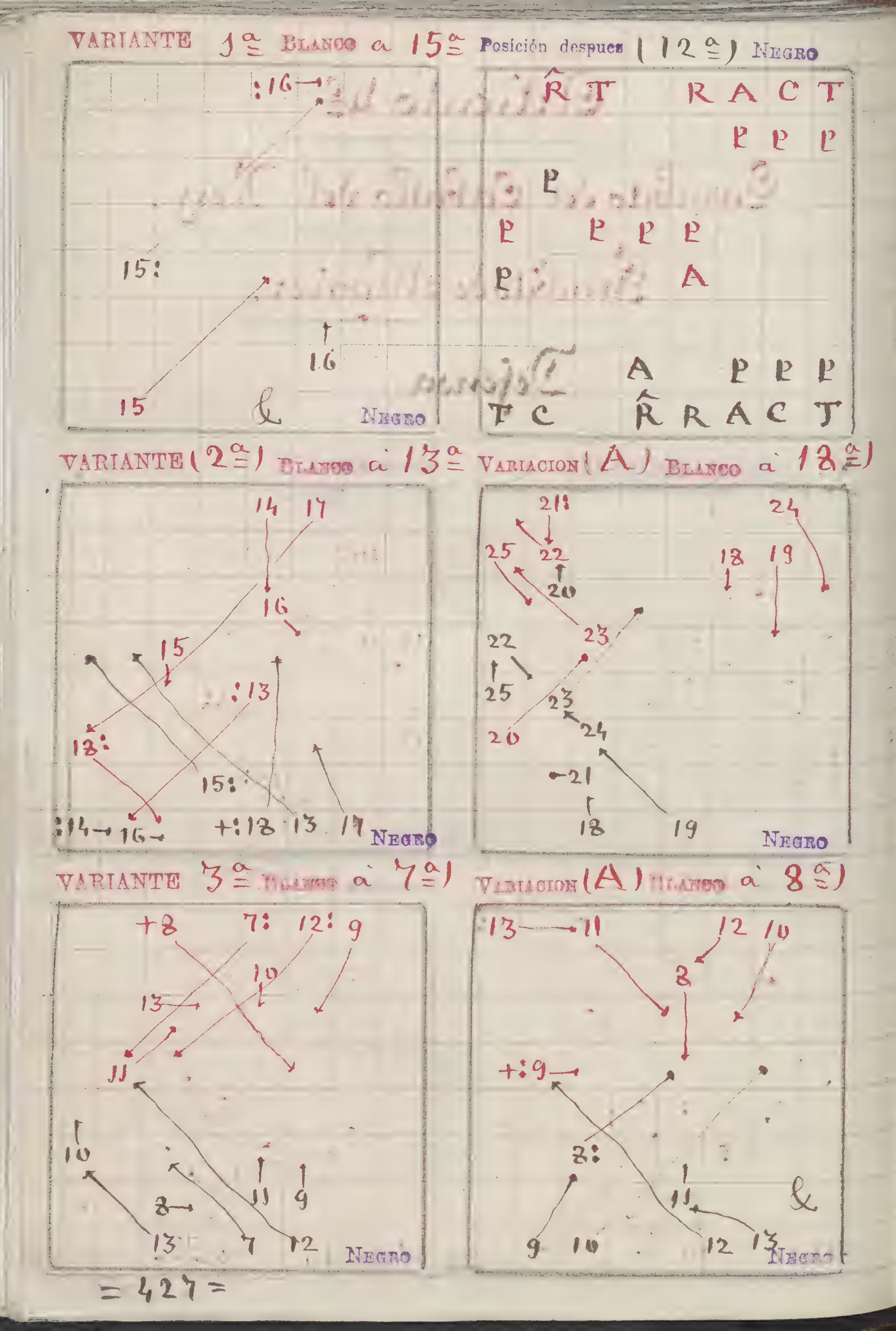
arroca 11

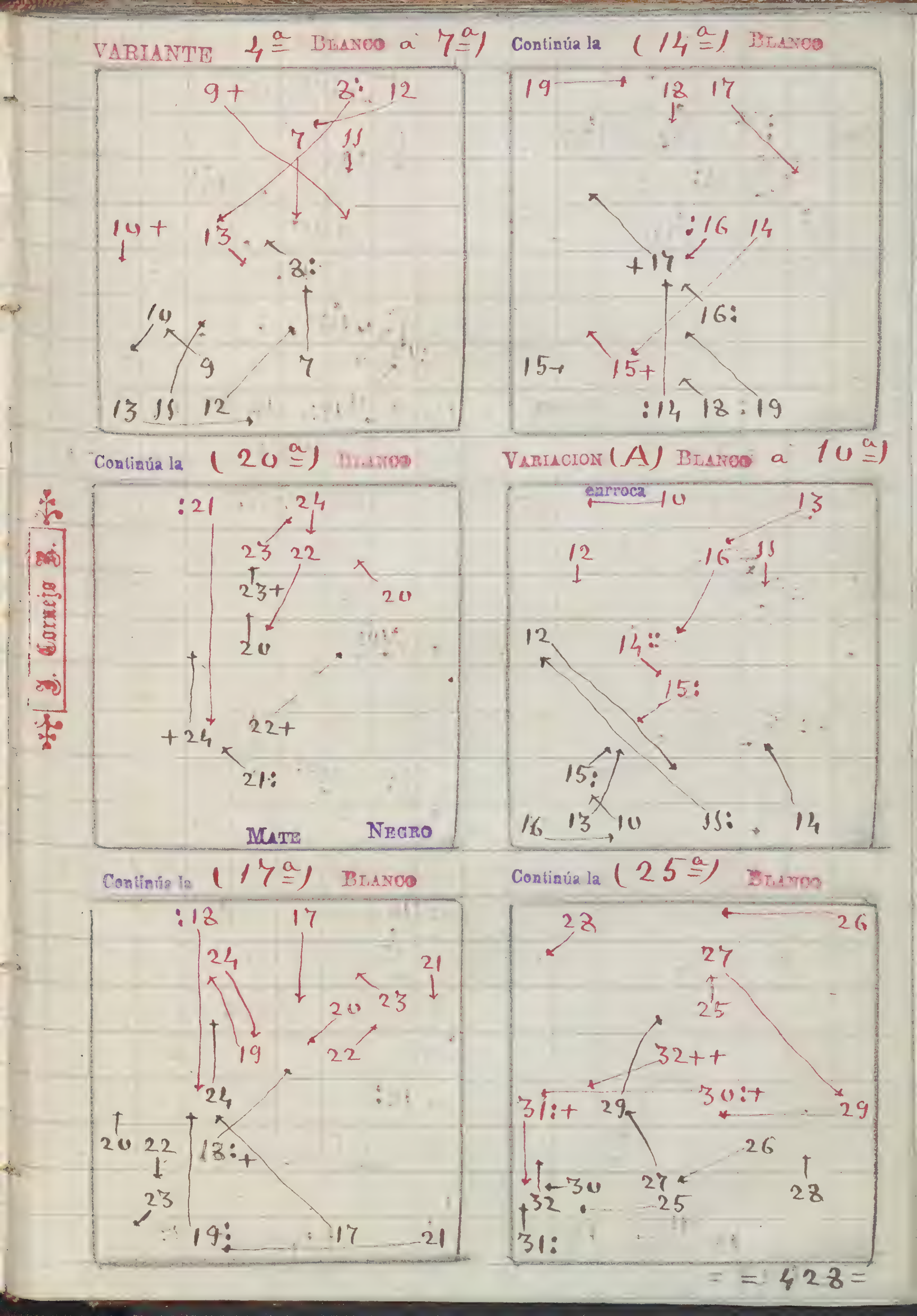
Continúa la (15ª) BLANCO

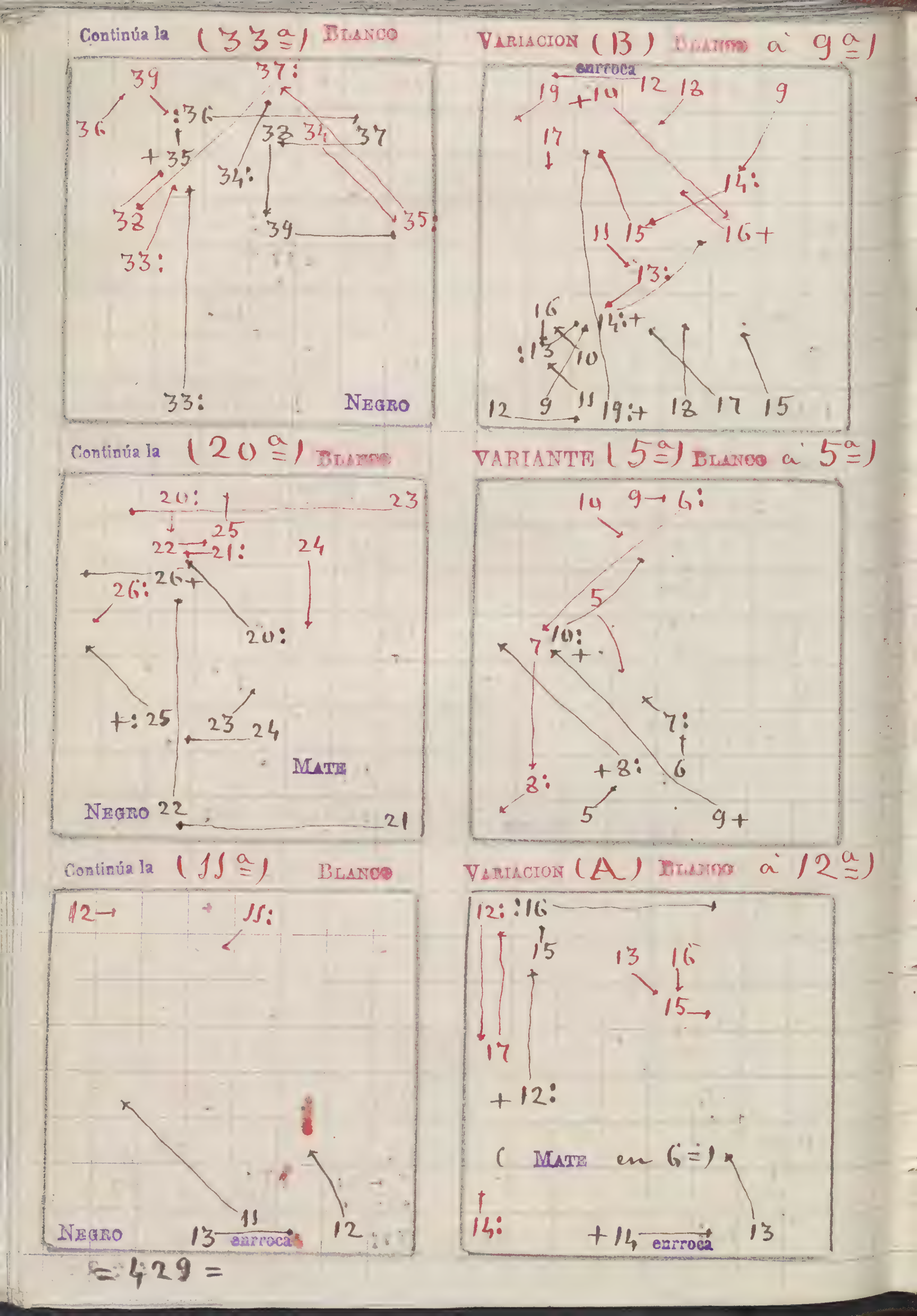
Continúa la (23ª) BLANCO

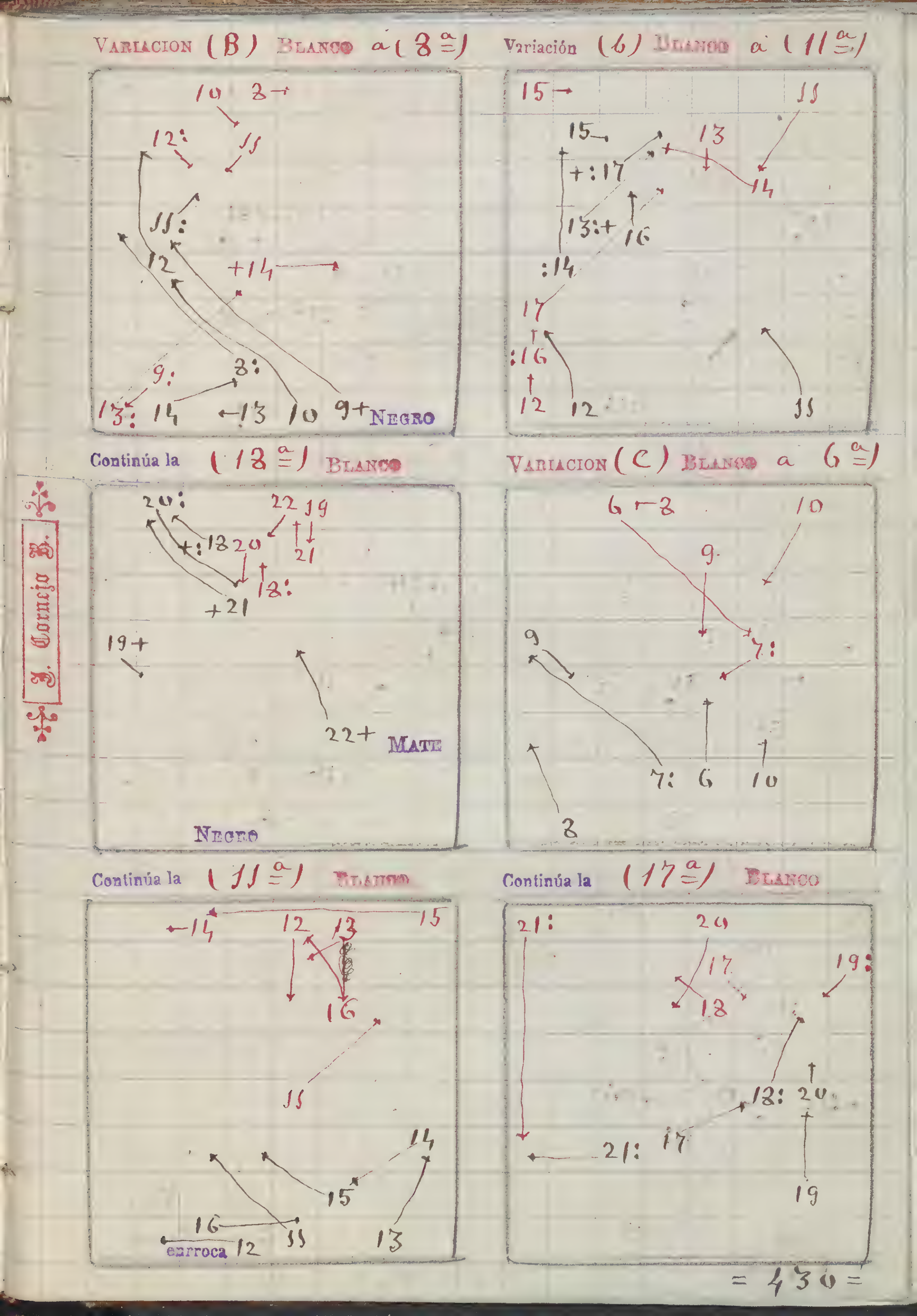
tablas

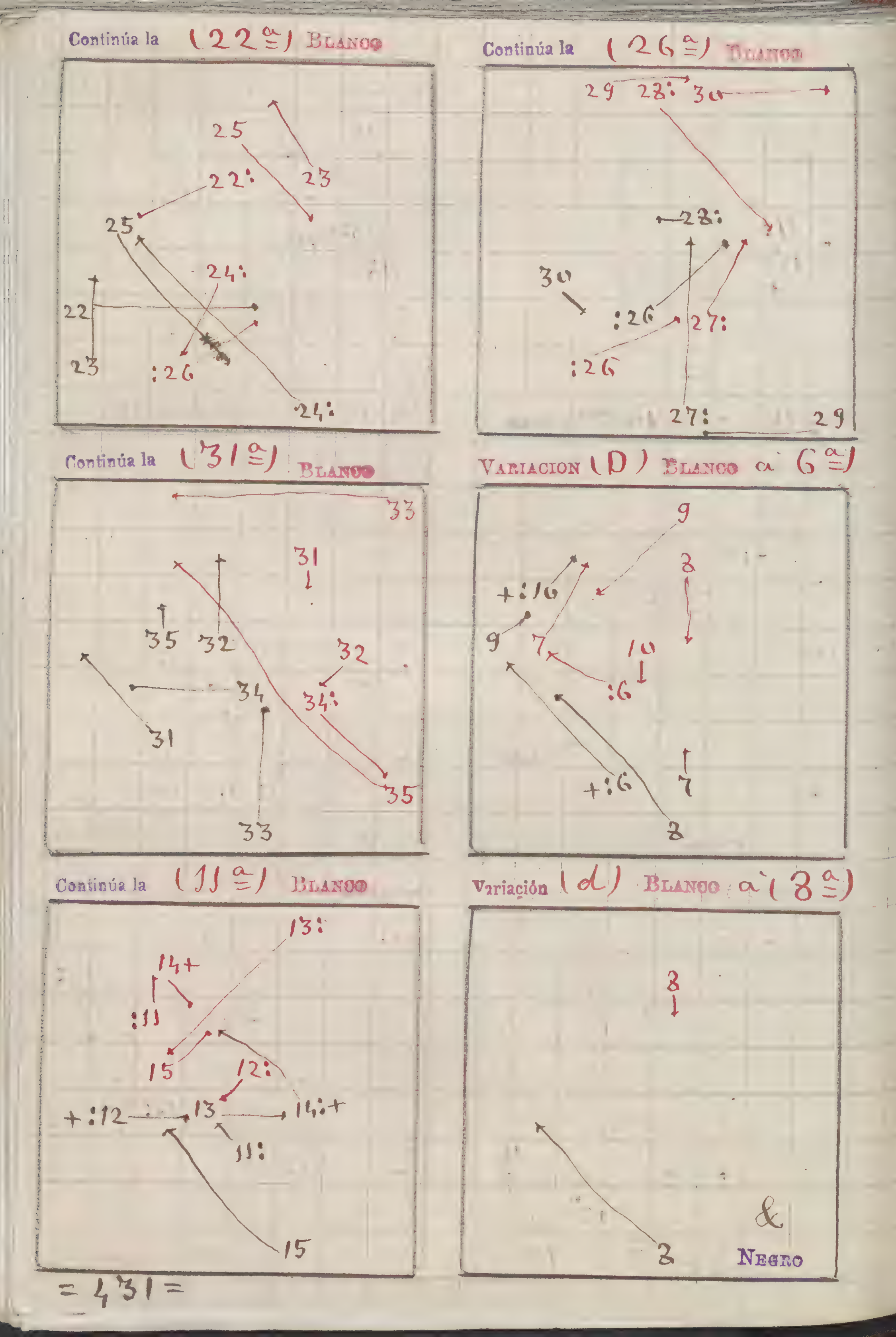
J. Cornejo B.


VARIANTE 1ª Blanco a 15ª
Posición despues (12ª) Negro
Negro
VARIANTE (2ª) Blanco a 13ª
Variacion (A) Blanco a 18ª)
Negro
Negro
VARIANTE 3ª Blanco a 7ª)
Variacion (A) Blanco a 8ª)
Negro
Negro
= 427 =


VARIANTE 4ª BLANCO á 7ª)
Continúa la (14ª) BLANCO
Continúa la (20ª) BLANCO
VARIACION (A) BLANCO á 10ª)
enrroca
MATE NEGRO
Continúa la (17ª) BLANCO
Continúa la (25ª) BLANCO
J. Cornejo B.
= = 428 =


Continúa la (33ª) Blanco
Negro
Variacion (B) Blanco à 9ª)
enroca
Continúa la (20ª) Blanco
Mate
Negro
Variante (5ª) Blanco à 5ª)
Continúa la (11ª) Blanco
Negro
enroca
Variacion (A) Blanco à 12ª)
(Mate en 6ª)
enroca
= 429 =


Variacion (B) Blanco á (8ª)
Variación (b) Blanco á (11ª)
Negro
Continúa la (18ª) Blanco
Variacion (C) Blanco á (6ª)
Mate
Negro
Continúa la (11ª) Blanco
Continúa la (17ª) Blanco
enrroca
J. Cornejo B.
= 430 =


Continúa la (22ª) Blanco
25
23
22:
25
24:
22
23
:26
24:
Continúa la (26ª) Blanco
29 28: 30
28:
30
:26
27:
:26
27:
29
Continúa la (31ª) Blanco
33
31
35
32
32
34
34:
31
35
33
Variacion (D) Blanco a 6ª
9
+:10
8
9
7
10
:6
+:6
7
8
Continúa la (11ª) Blanco
13:
14+
:11
15
12:
+:12
13
14:+
11:
15
Variación (d) Blanco a (8ª)
8
8
&
Negro

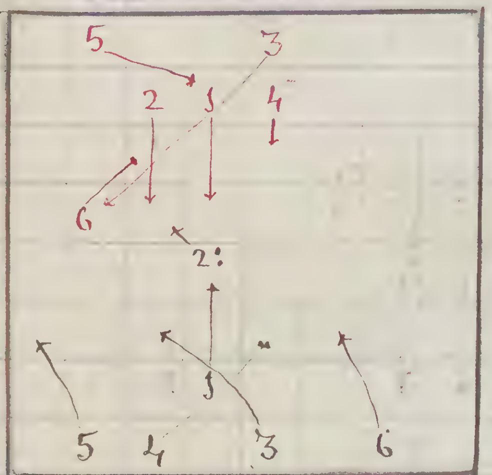
Articulo 5º.

Gambito del Dr. Carrera.

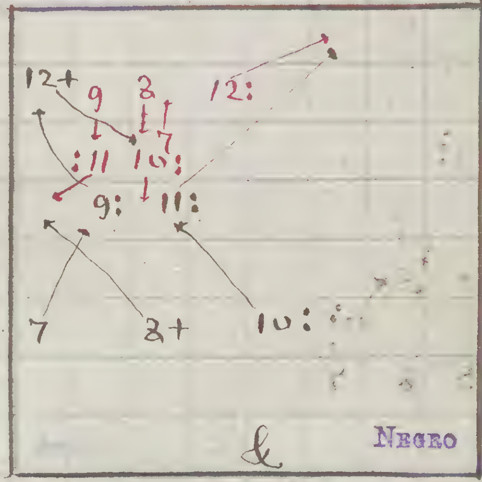
Defensa.

J. Cornejo B.

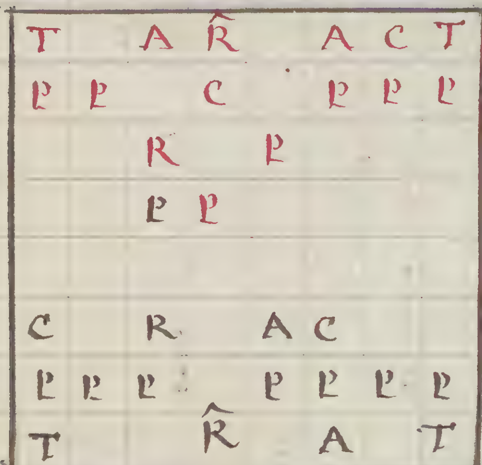
XI. JUEGO MODELO



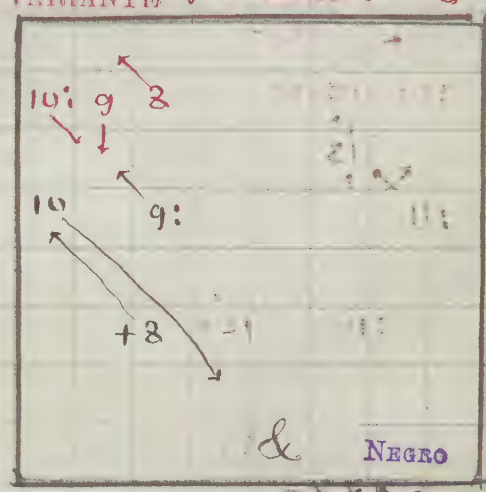
Continúa la (7ª) Blanco

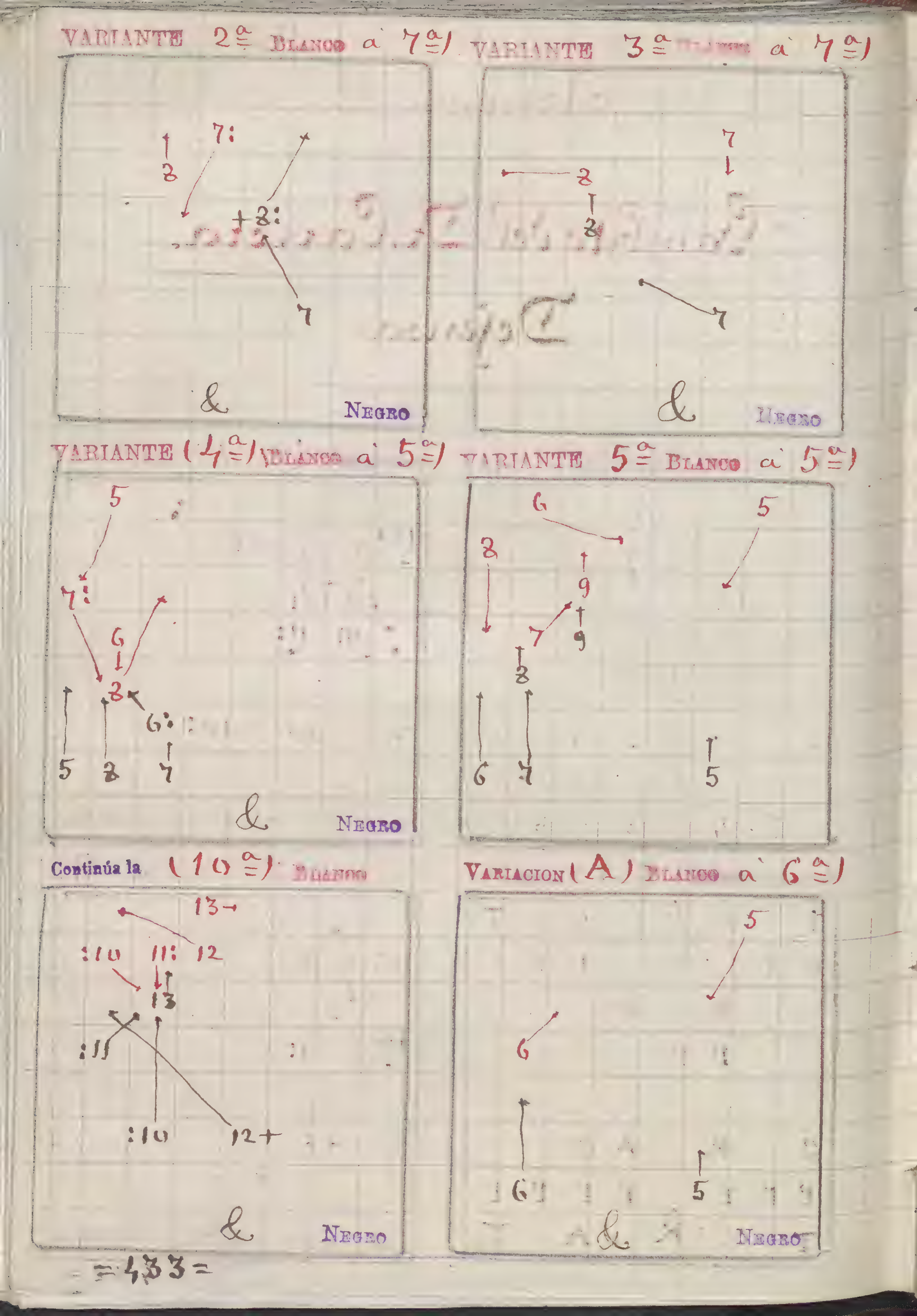


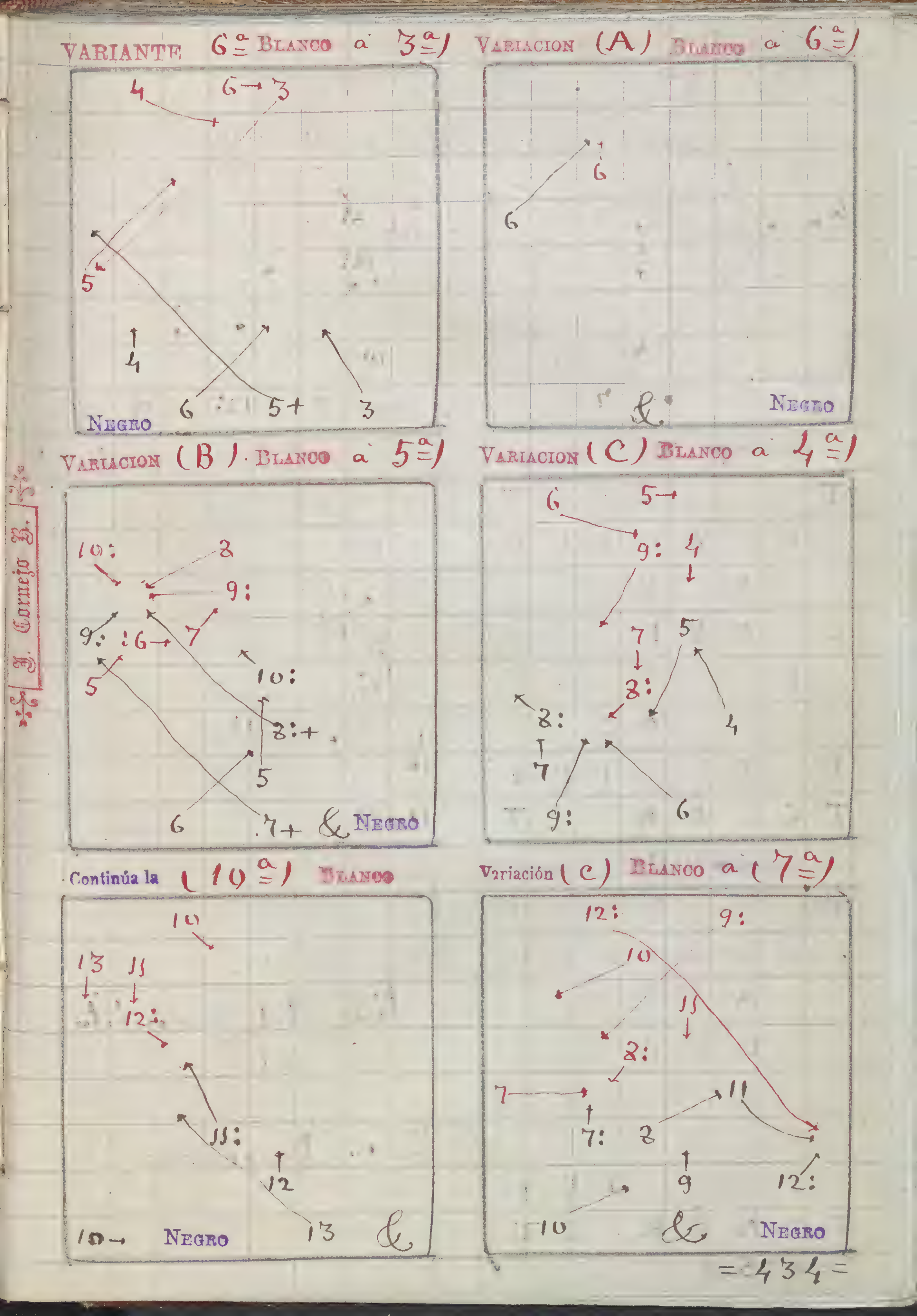
Posición despues (6ª) Negro

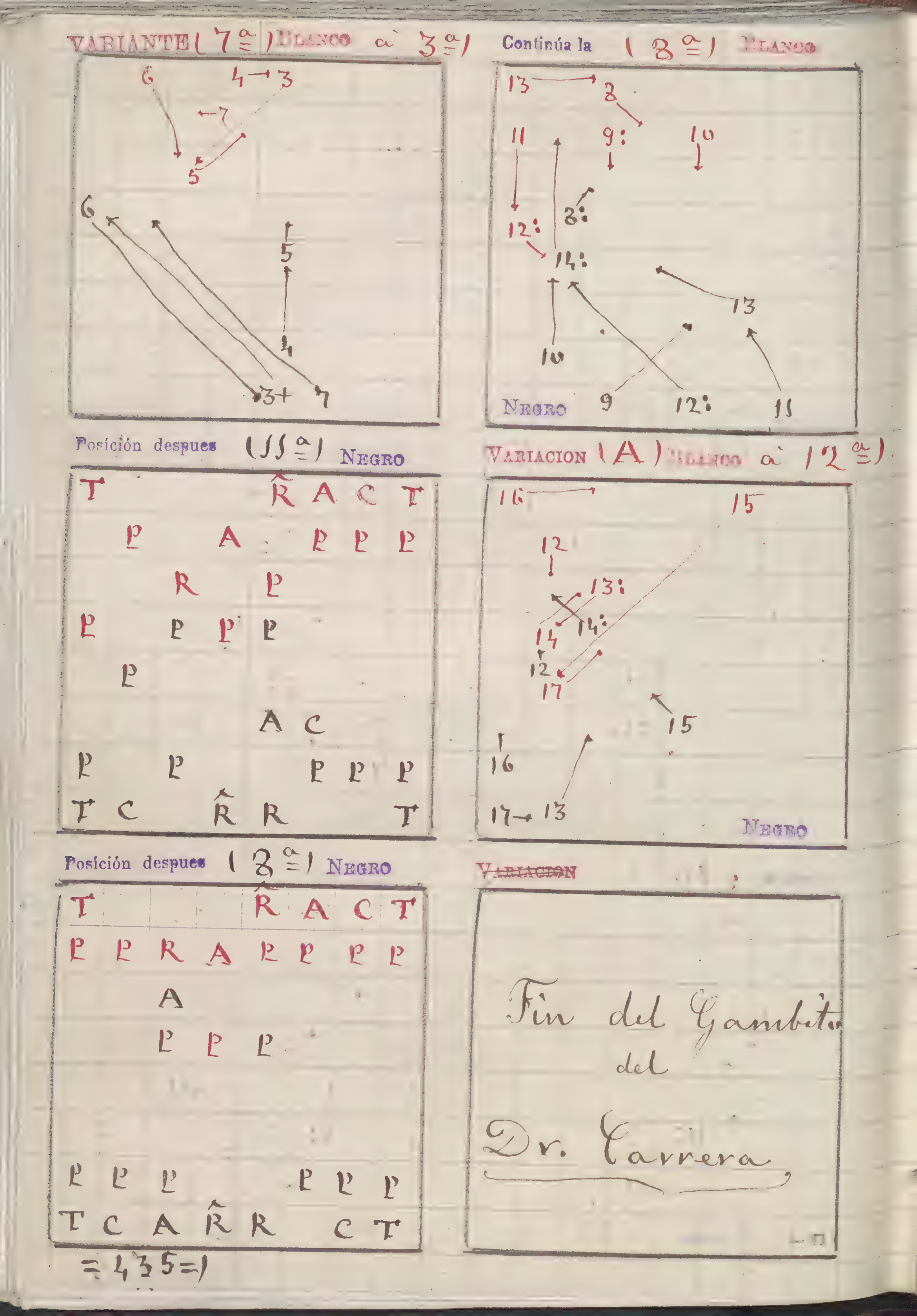


VARIANTE 1ª Blanco a 8ª




VARIANTE 2ª Blanco á 7ª)
Negro
VARIANTE 3ª Blanco á 7ª)
Negro
VARIANTE (4ª) Blanco á 5ª)
Negro
VARIANTE 5ª Blanco á 5ª)
Continúa la (10ª) Blanco
Negro
Variacion (A) Blanco á 6ª)
Negro


VARIANTE 6ª Blanco a 3ª)
Negro
Variacion (A) Blanco a 6ª)
Negro
Variacion (B). Blanco a 5ª)
Negro
Variacion (C) Blanco a 4ª)
Continúa la (10ª) Blanco
Negro
Variación (c) Blanco a (7ª)
Negro
J. Cornejo B.

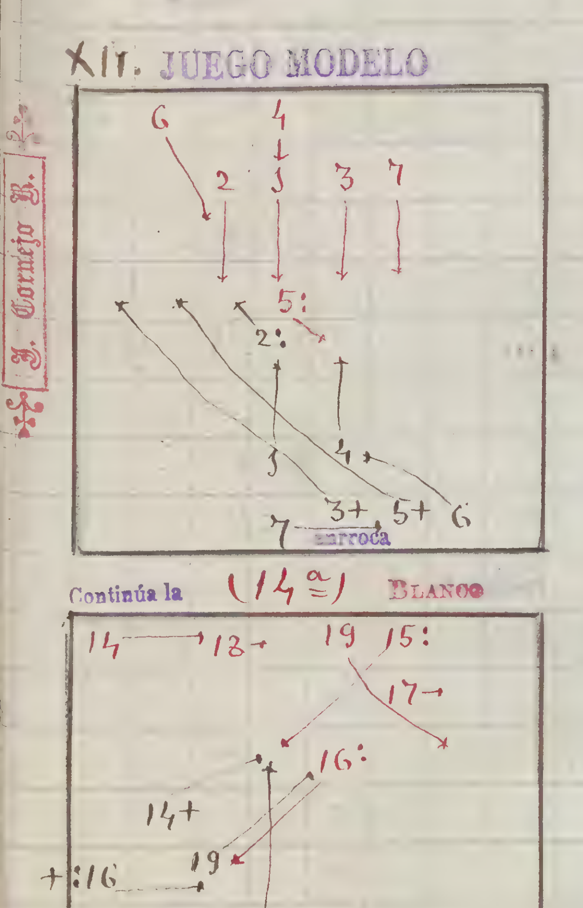

VARIANTE (7ª) BLANCO á 3ª)
Continúa la (8ª) BLANCO
NEGRO
Posición despues (11ª) NEGRO
T R̂ A C T
P A P P P
R P
P P P P
P
A C
P P P P P
T C R̂ R T
VARIACION (A) BLANCO á 12ª)
NEGRO
Posición despues (8ª) NEGRO
T R̂ A C T
P P R A P P P P
A
P P P
P P P P P P
T C A R̂ R C T
VARIACION
Fin del Gambito del Dr. Carrera
=435=

Articulo 6º

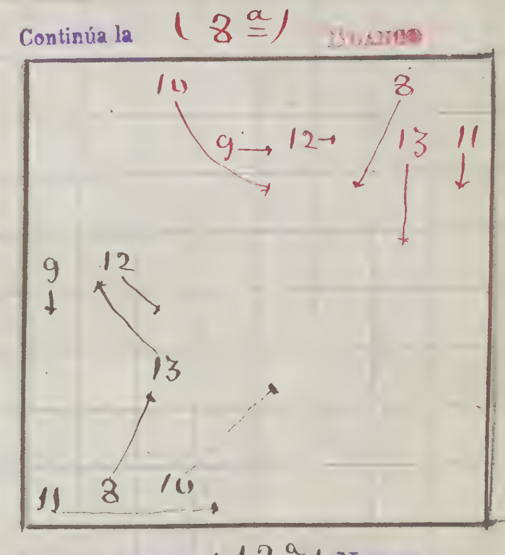
Gambito del Rey (aceptado)

Defensa.

XII. JUEGO MODELO



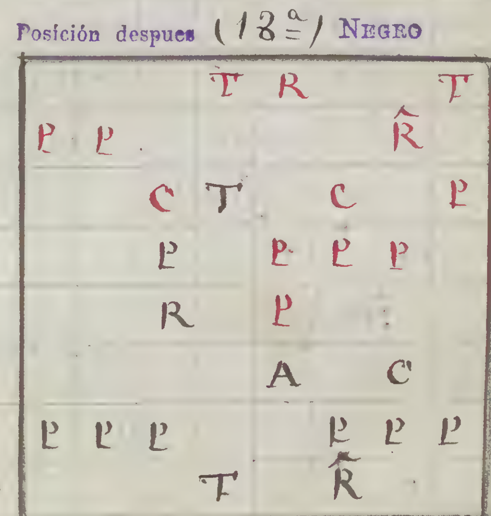
Continúa la (8ª) BLANCO

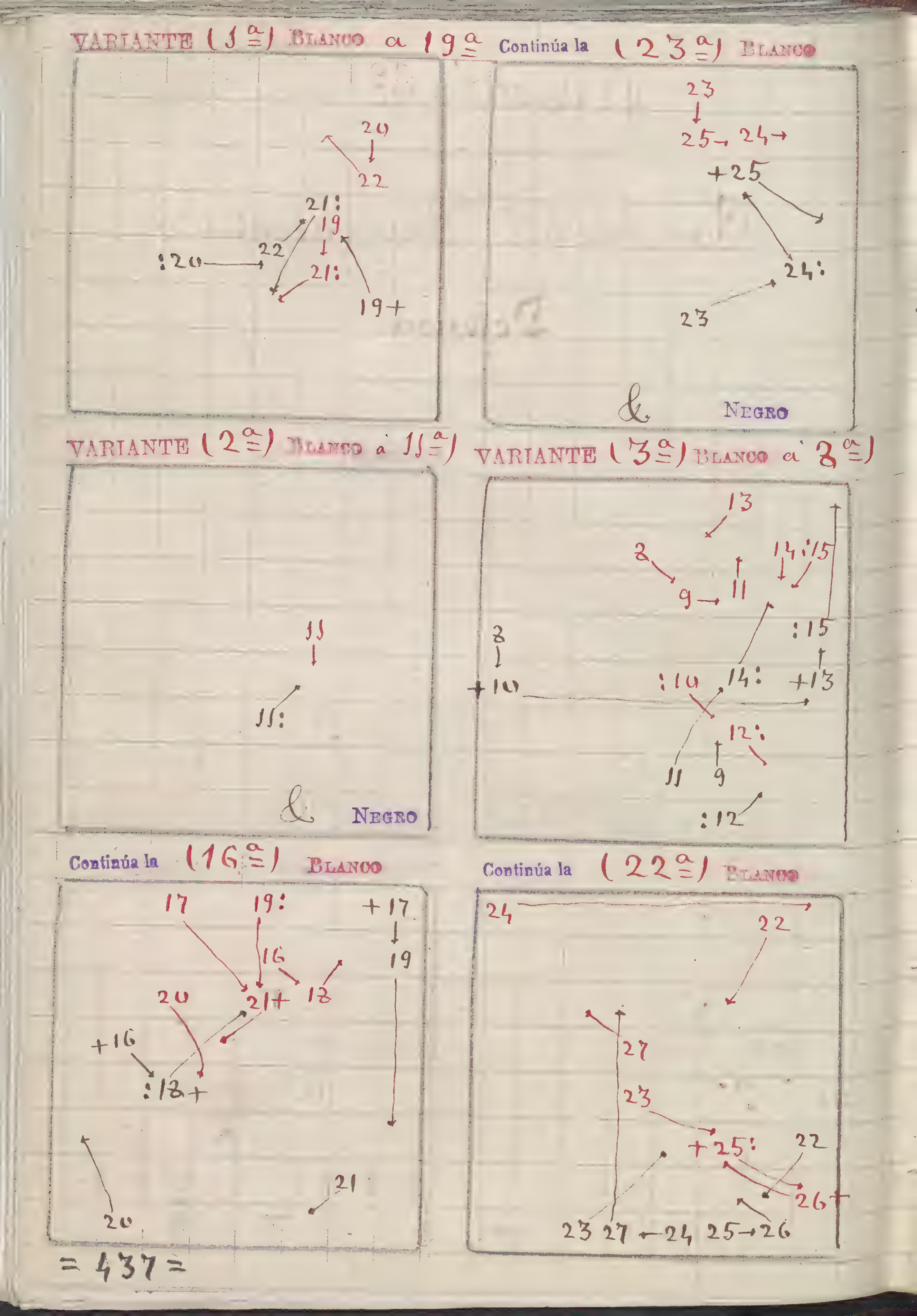


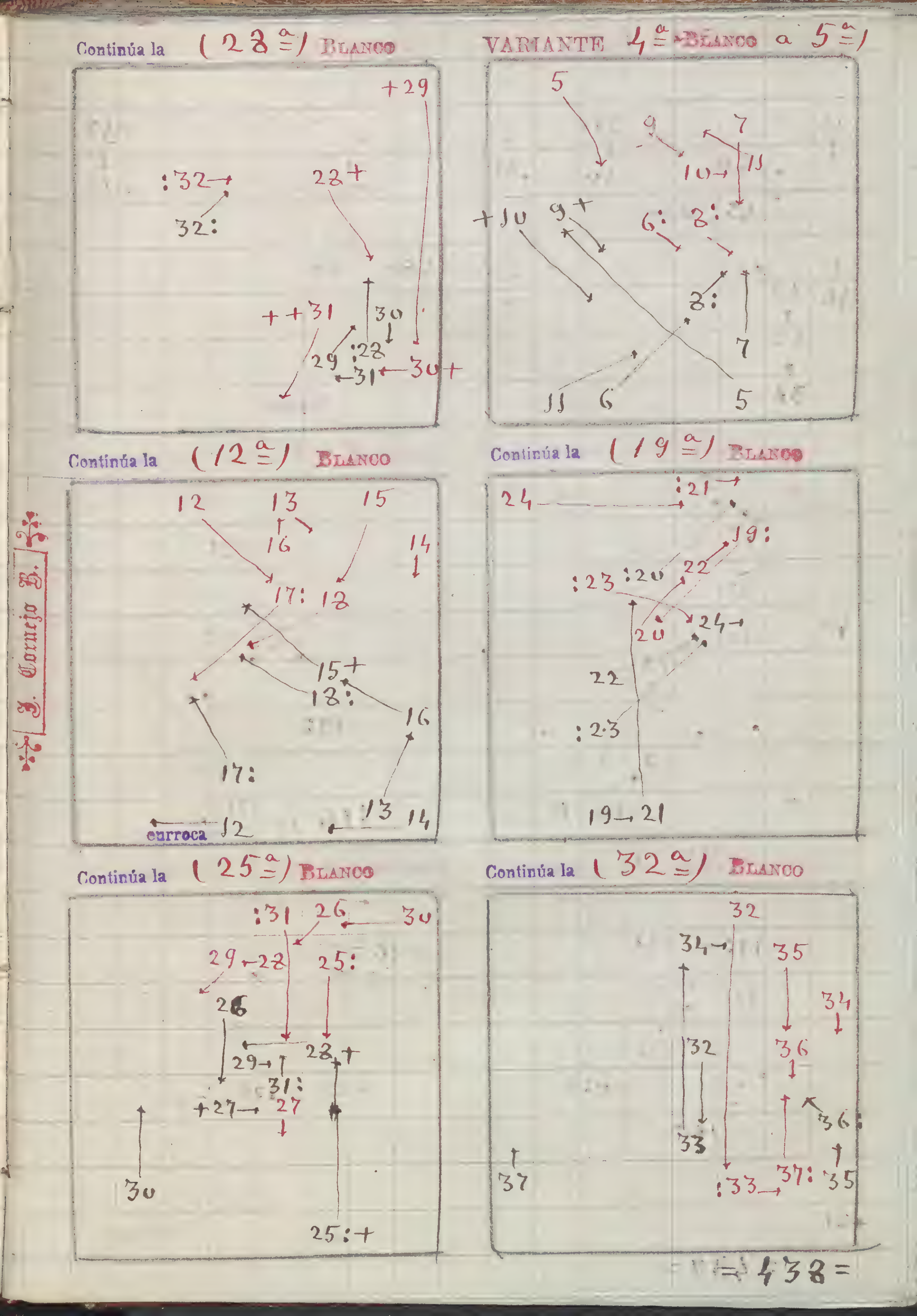
Continúa la (14ª) BLANCO

NEGRO

Posición despues (18ª) NEGRO

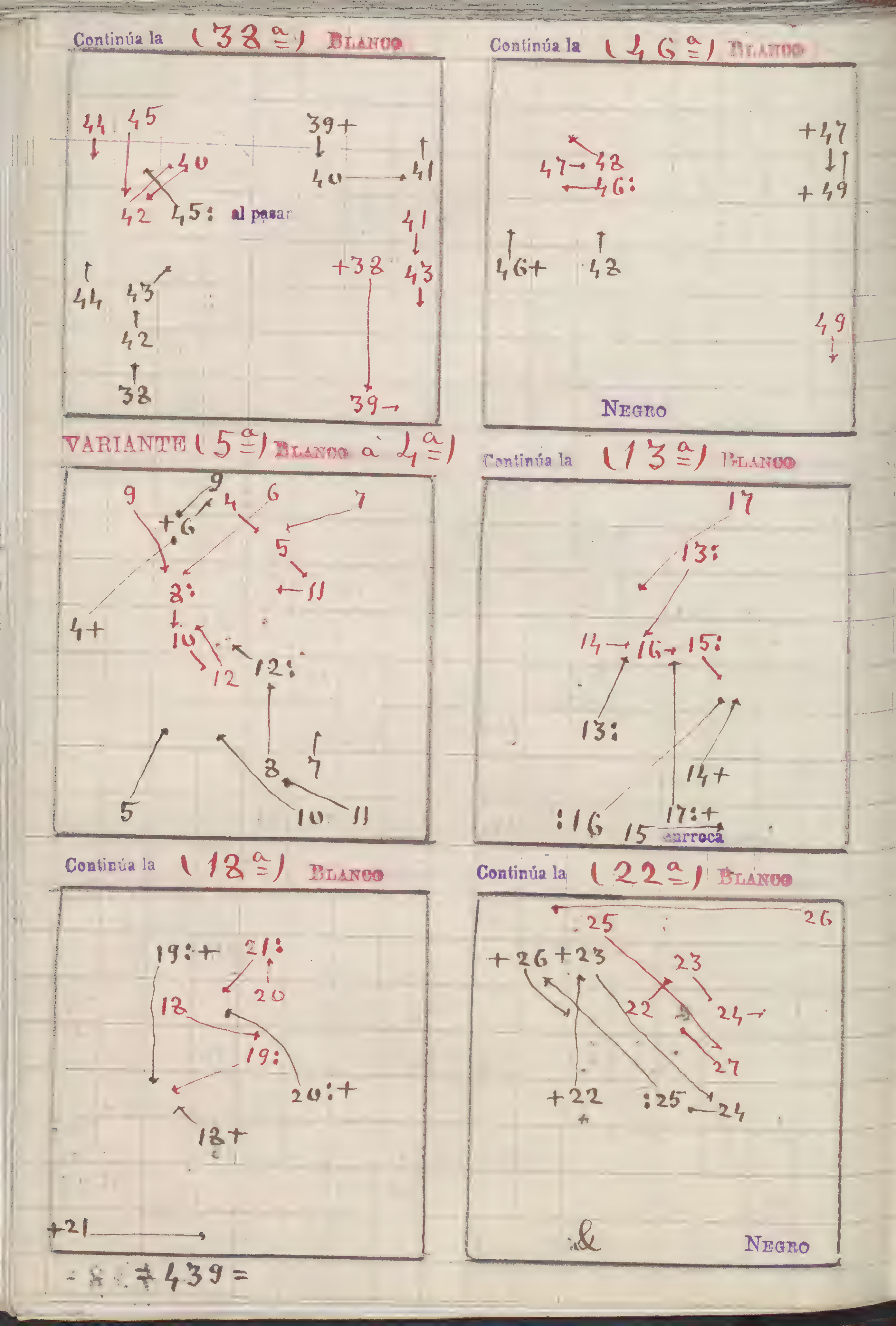



VARIANTE (1ª) BLANCO a 19ª
Continúa la (23ª) BLANCO
& NEGRO
VARIANTE (2ª) BLANCO á 11ª)
& NEGRO
VARIANTE (3ª) BLANCO á 8ª)
Continúa la (16ª) BLANCO
Continúa la (22ª) BLANCO
= 437 =

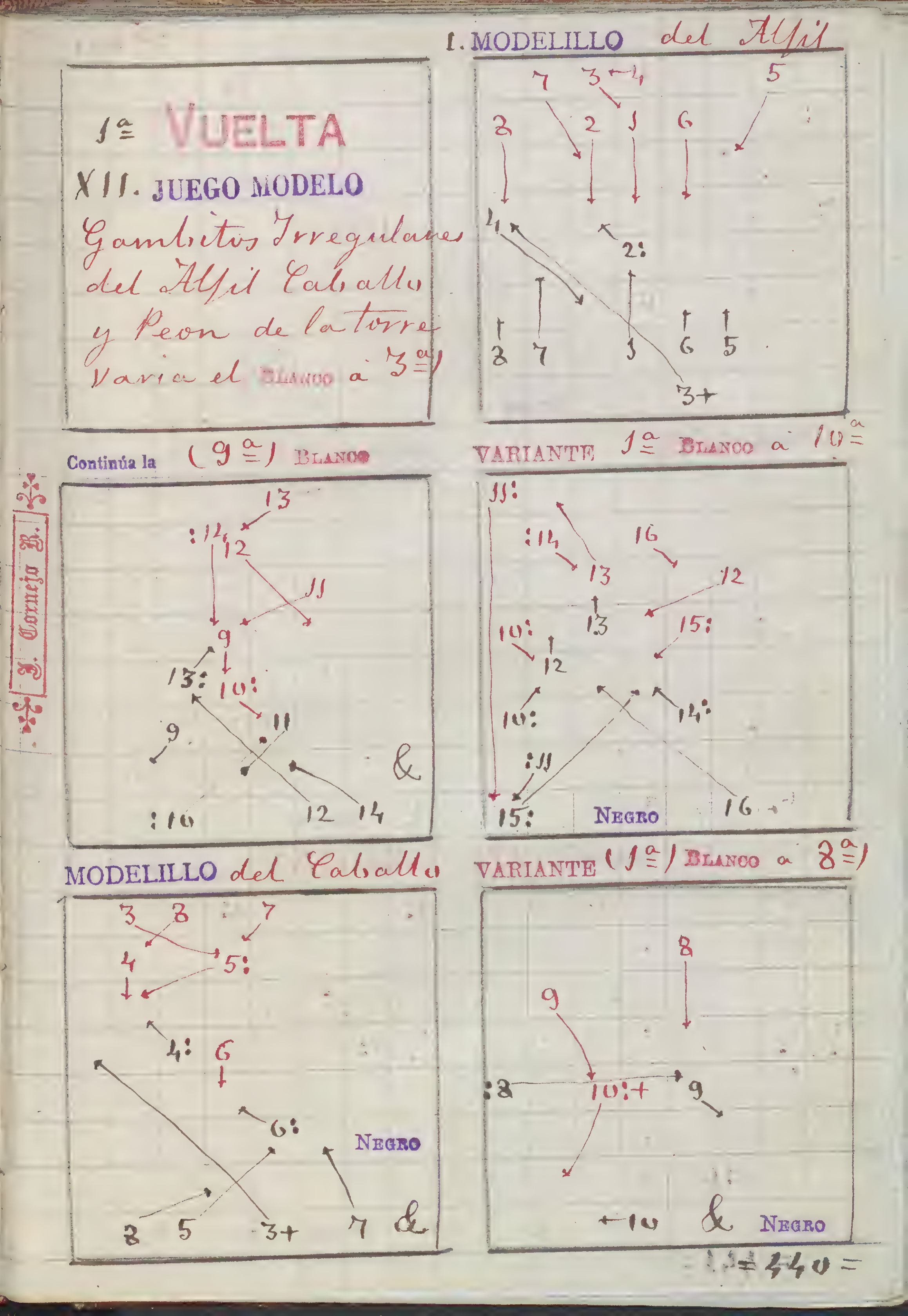


Continúa la (28ª) BLANCO
+29
:32→
32:
28+
++31
30
29
:28
←31←30+
VARIANTE 4ª BLANCO a 5ª)
5
9
7
10→
11
+10
9+
6:
8:
8:
7
11
6
5
Continúa la (12ª) BLANCO
12
13
15
16
14
17:
18
15+
18:
16
17:
13
14
enrroca
12
Continúa la (19ª) BLANCO
24
:21→
19:
:23
:20
22
20
24→
22
:23
19→21
Continúa la (25ª) BLANCO
:31
26
30
29←28
25:
26
29→
28+
31:
+27→
27
30
25:+
Continúa la (32ª) BLANCO
32
34→
35
34
32
36
36:
33
37
:33→
37:
35

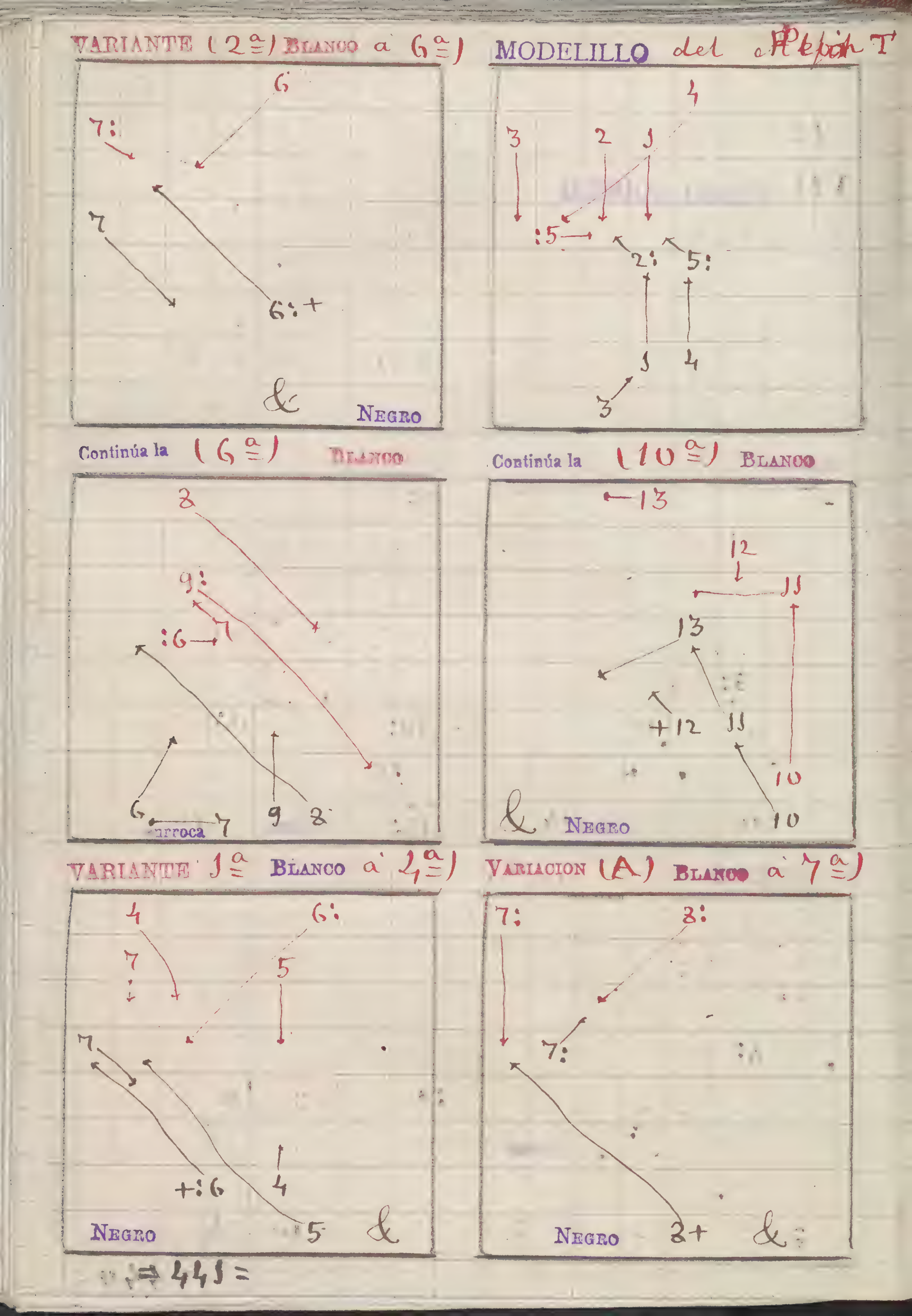
J. Cornejo B.



Continúa la (38ª) Blanco
al pasar
Continúa la (46ª) Blanco
Negro
Variante (5ª) Blanco á 4ª)
Continúa la (13ª) Blanco
enroca
Continúa la (18ª) Blanco
Continúa la (22ª) Blanco
Negro
= 8 : 439 =



1ª VUELTA
XII. JUEGO MODELO
Gambitos Irregulares del Alfil Caballo y Peon de la torre
Varia el Blanco á 3ª
I. MODELILLO del Alfil
Continúa la (9ª) Blanco
VARIANTE 1ª Blanco á 10ª
Negro
MODELILLO del Caballo
Negro
VARIANTE (1ª) Blanco á 8ª)
Negro
J. Cornejo B.
= 440 =



VARIANTE (2ª) BLANCO á 6ª)
Negro
MODELILLO del Pepin T
Continúa la (6ª) BLANCO
arroca
Continúa la (10ª) BLANCO
Negro
VARIANTE 1ª BLANCO á 4ª)
Negro
VARIACION (A) BLANCO á 7ª)
Negro
⇒441=

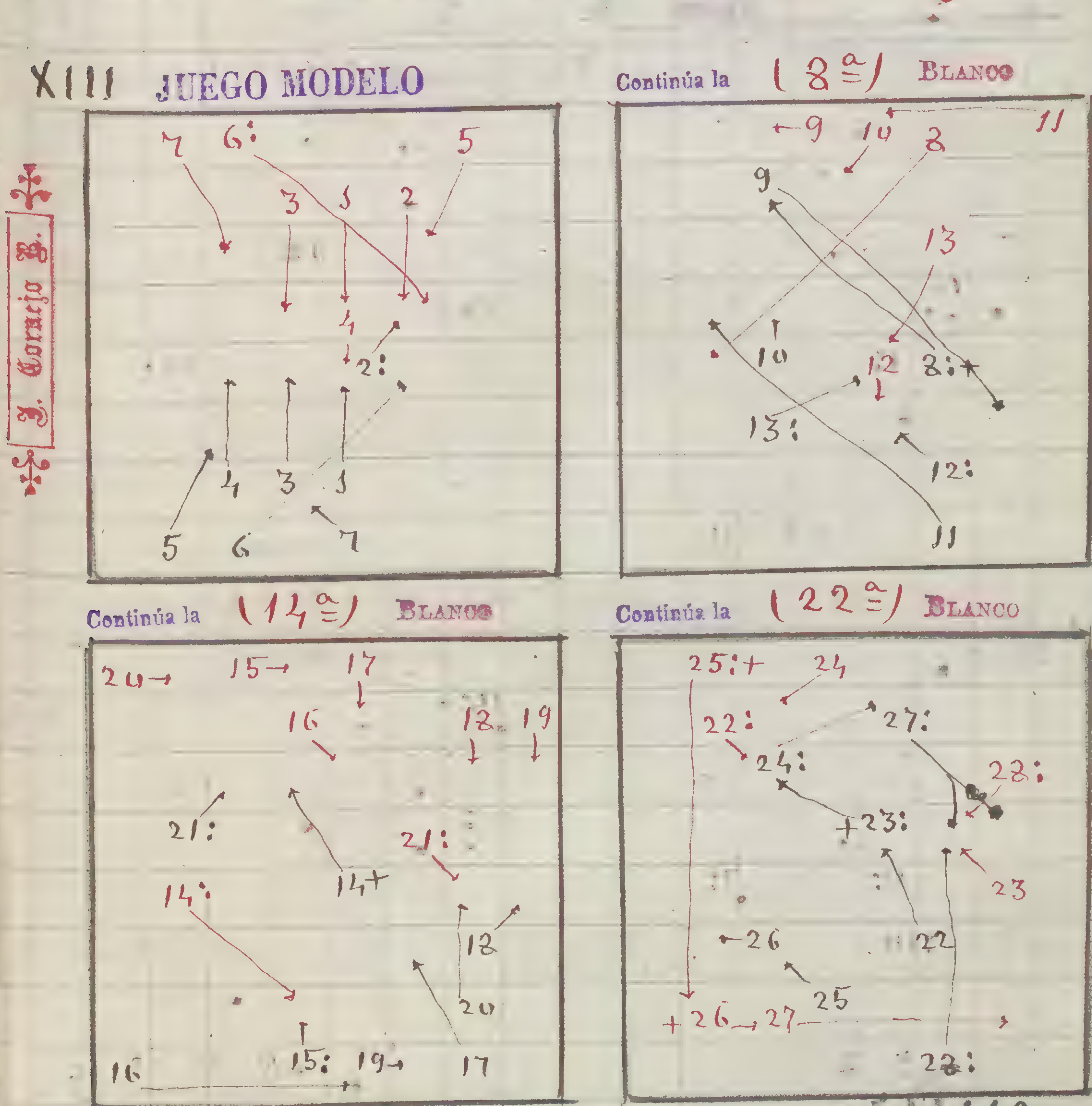
Capítulo 4º

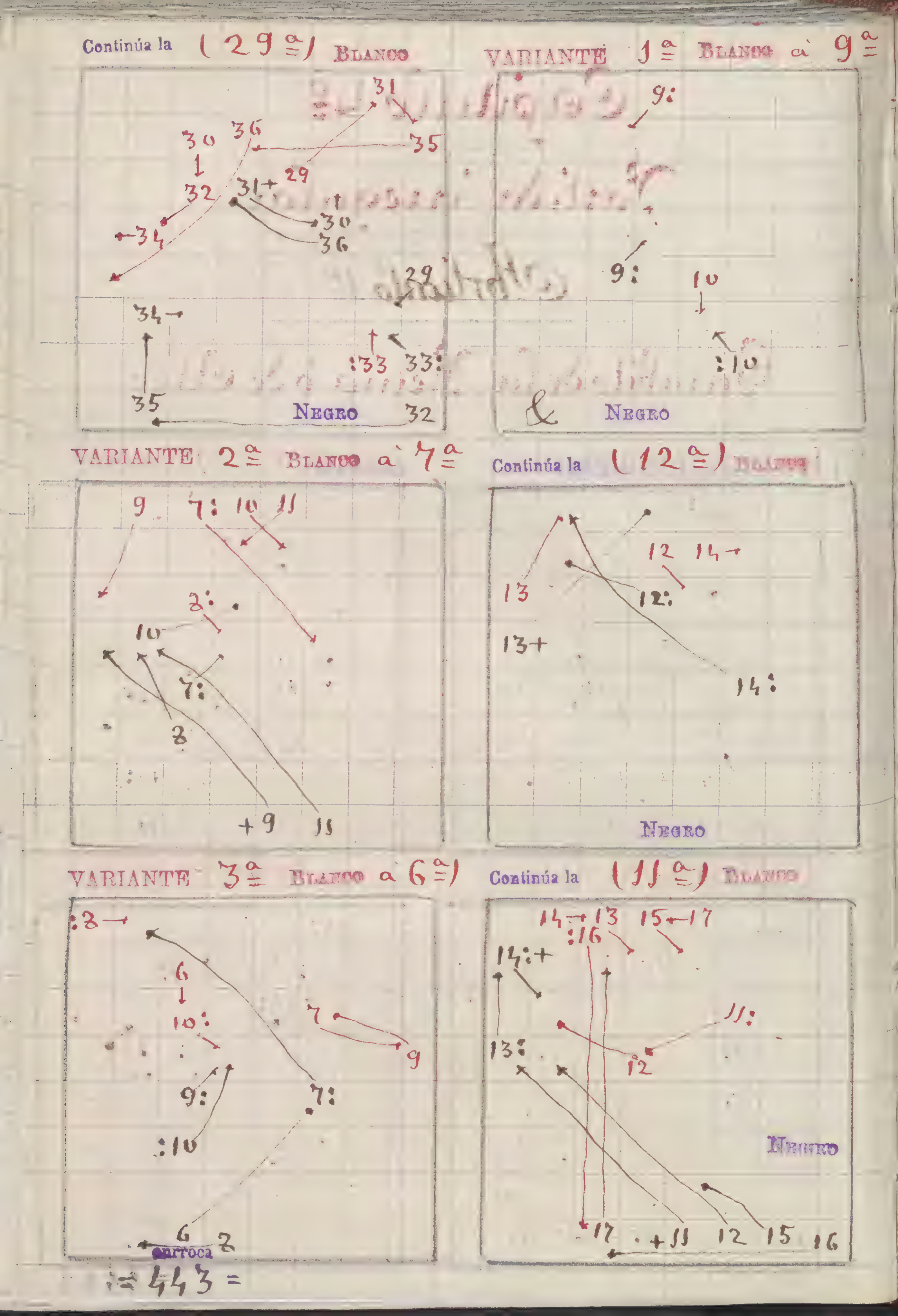
Partida irregular

Artículo 1º

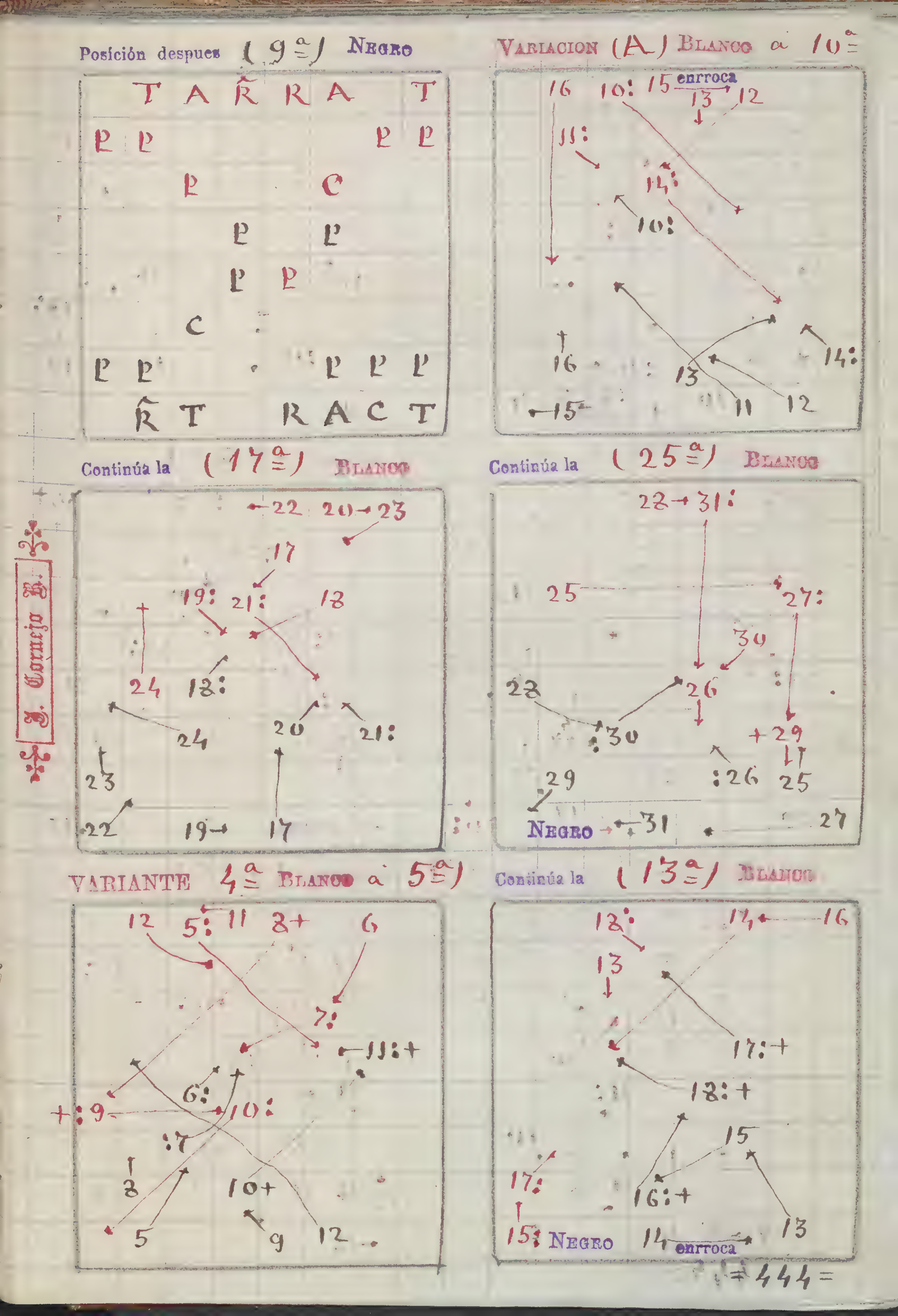
Gambito de la Reina ó de Alep.

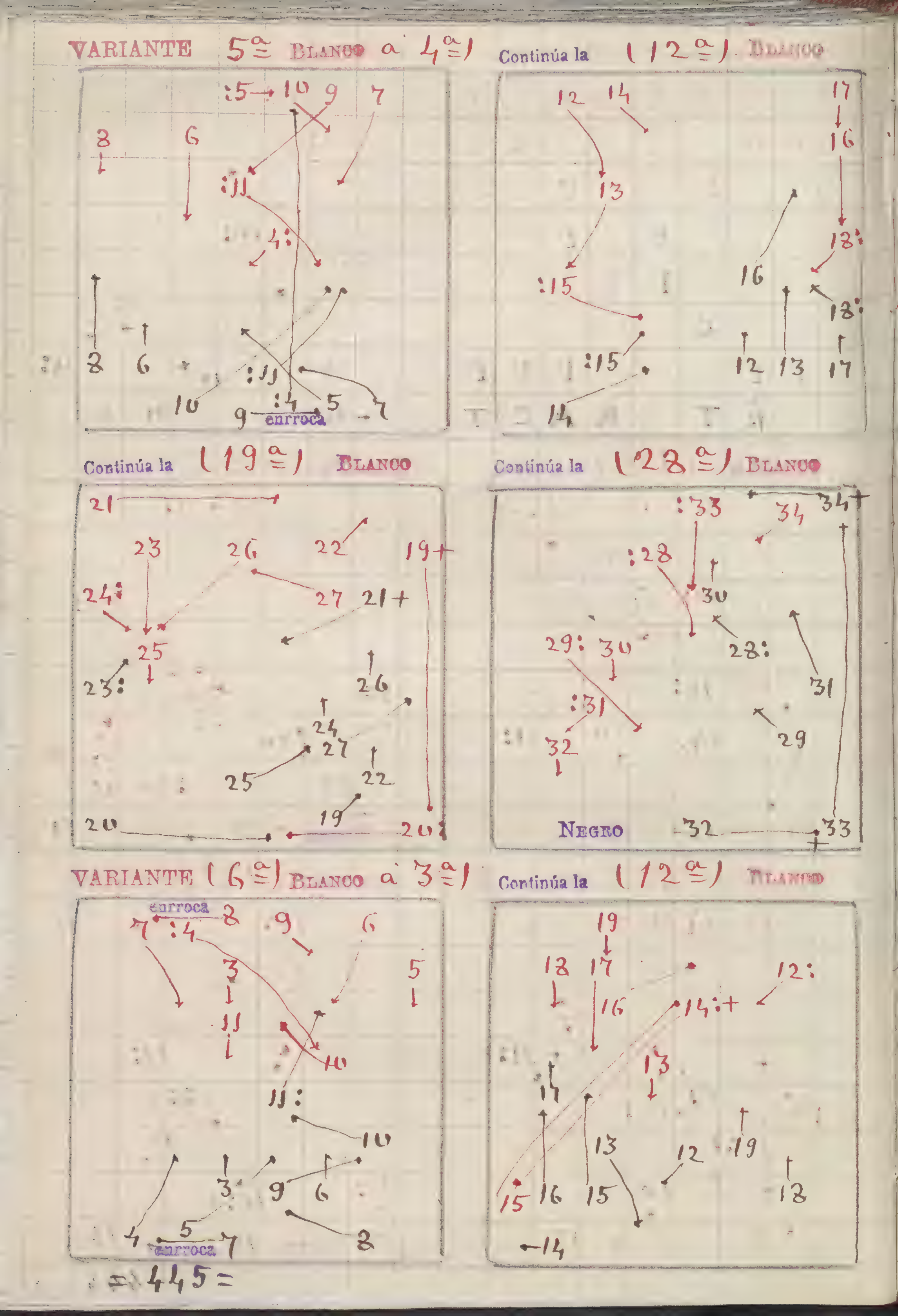
XIII **JUEGO MODELO**

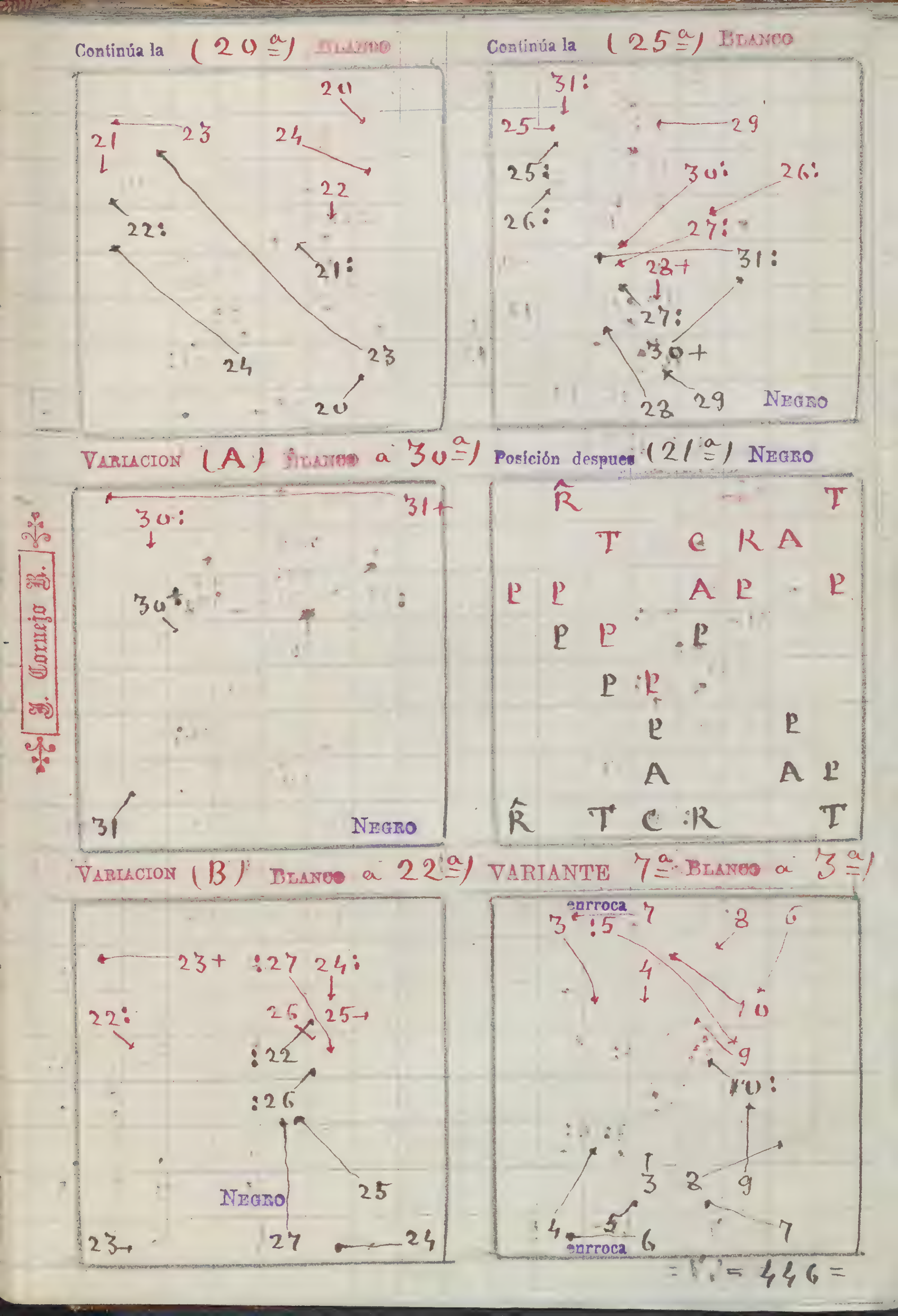




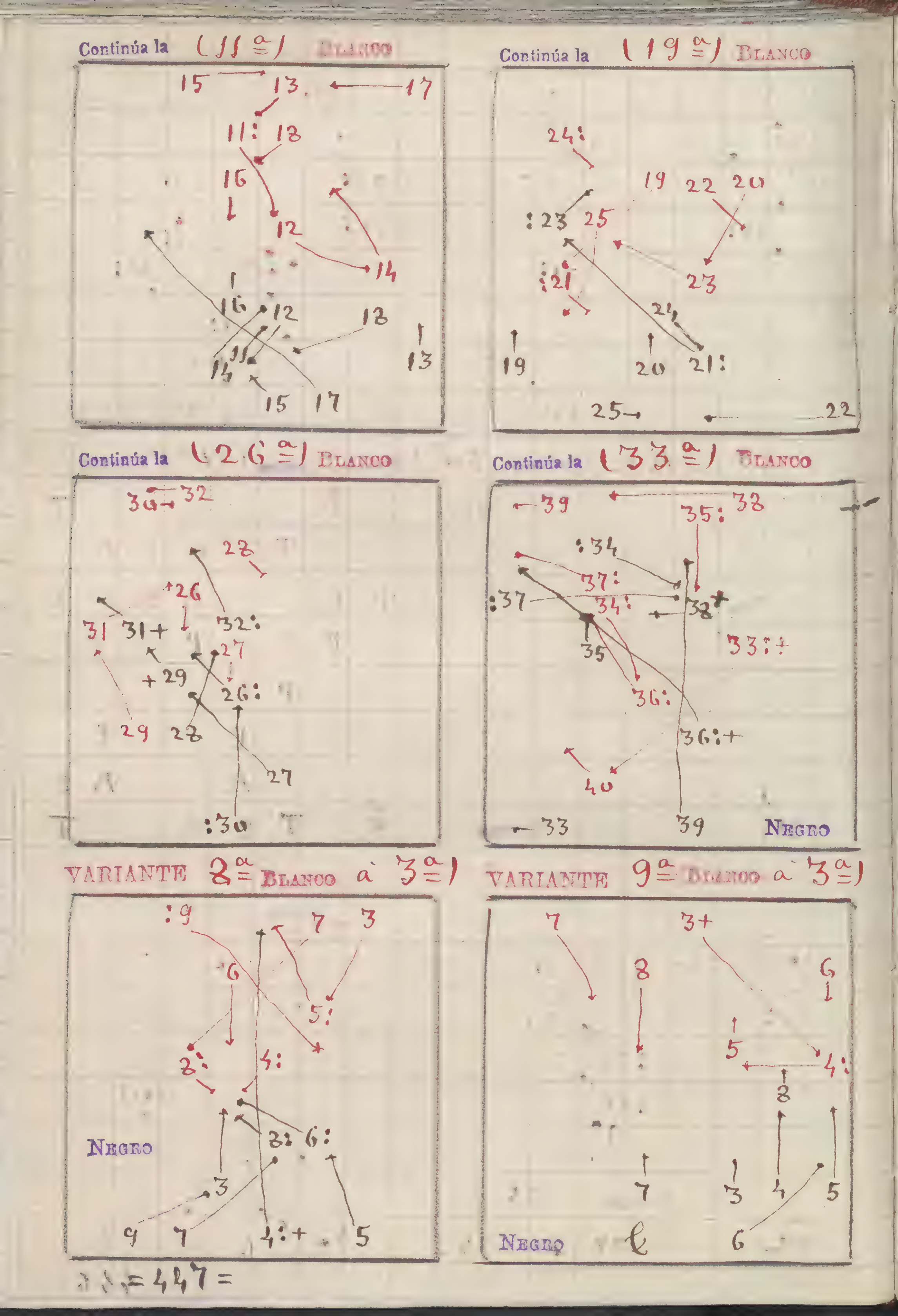
Continúa la (29ª) Blanco
Negro
Variante 1ª Blanco á 9ª
Negro
Variante 2ª Blanco á 7ª
Continúa la (12ª) Blanco
Negro
Variante 3ª Blanco á 6ª)
enrroca
Continúa la (11ª) Blanco
Negro
= 443 =


Posición despues (9ª) Negro
T A R̃ R A T
P P P P
P C
P P
P P
C
P P P P P
R̃ T R A C T
Variacion (A) Blanco á 10ª
enrroca
Continúa la (17ª) Blanco
Continúa la (25ª) Blanco
Negro
Variante 4ª Blanco á 5ª)
Continúa la (13ª) Blanco
Negro
enrroca
J. Cornejo B.
= 444 =

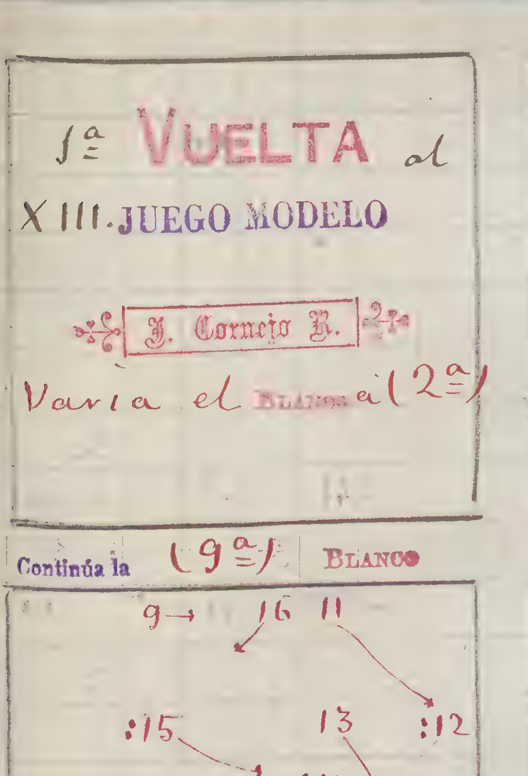

VARIANTE 5ª BLANCO a 4ª)
Continúa la (12ª) BLANCO
enroca
Continúa la (19ª) BLANCO
Continúa la (28ª) BLANCO
NEGRO
VARIANTE (6ª) BLANCO a 3ª)
Continúa la (12ª) BLANCO
enroca
enroca
=445=



Continúa la (20ª) Blanco
Continúa la (25ª) Blanco
Negro
Variacion (A) Blanco a 30ª)
Posición despues (21ª) Negro
R T
T C R A
P P A P P
P P P
P P
P P
A A P
R T C R T
Negro
Variacion (B) Blanco a 22ª)
Variante 7ª Blanco a 3ª)
enrroca
Negro
enrroca
J. Cornejo B.
= 446 =



Continúa la (11ª) Blanco
Continúa la (19ª) Blanco
Continúa la (26ª) Blanco
Continúa la (33ª) Blanco
Negro
VARIANTE 2ª Blanco á 3ª)
VARIANTE 9ª Blanco á 3ª)
Negro
Negro
=447=



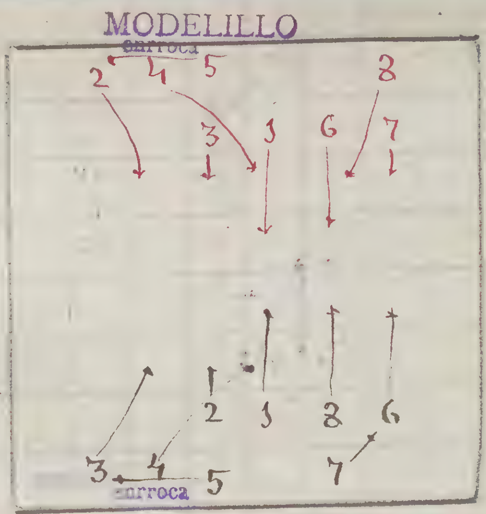
1ª VUELTA al

XIII. JUEGO MODELO

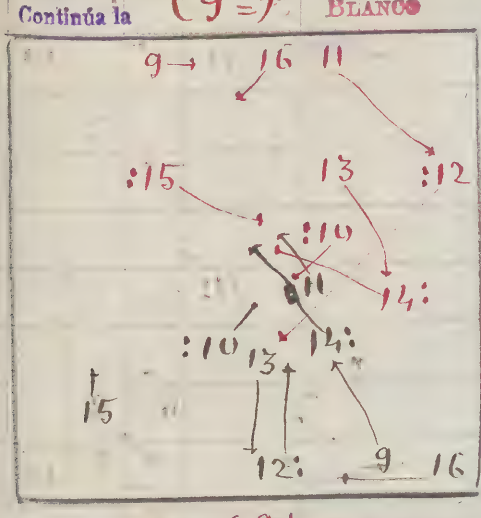
J. Cornejo R.

Varía el BLANCO al (2ª)

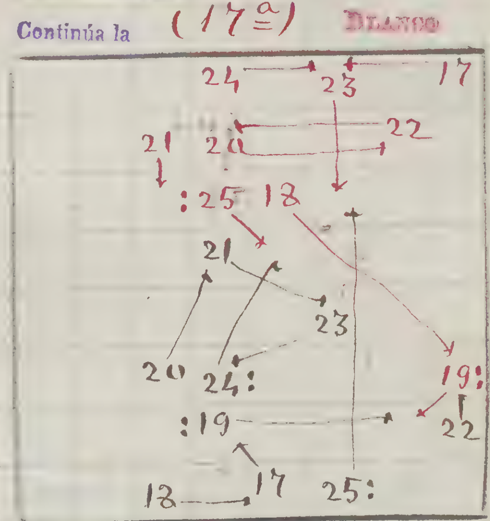
MODELILLO



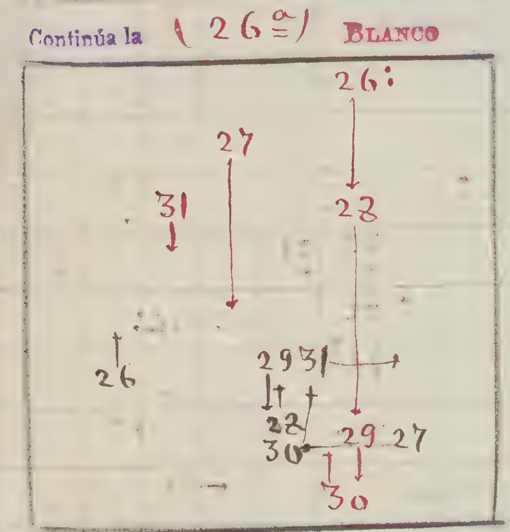
Continúa la (9ª) BLANCO



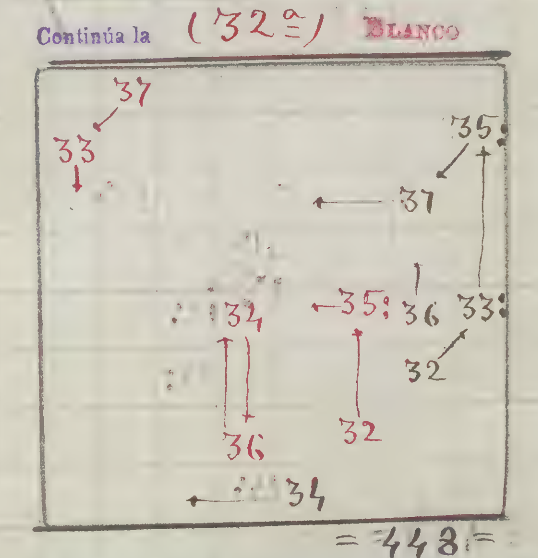
Continúa la (17ª) BLANCO

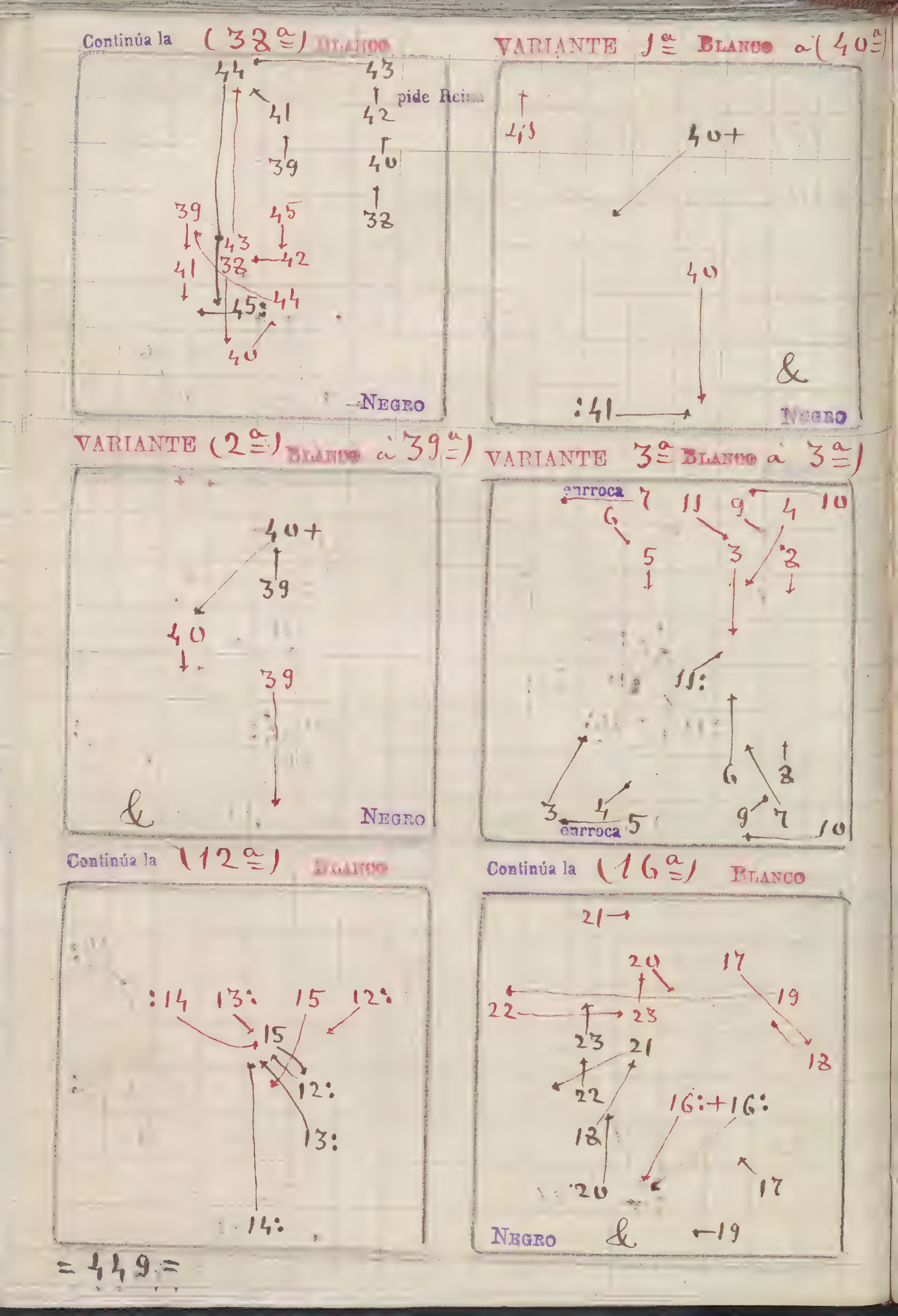


Continúa la (26ª) BLANCO



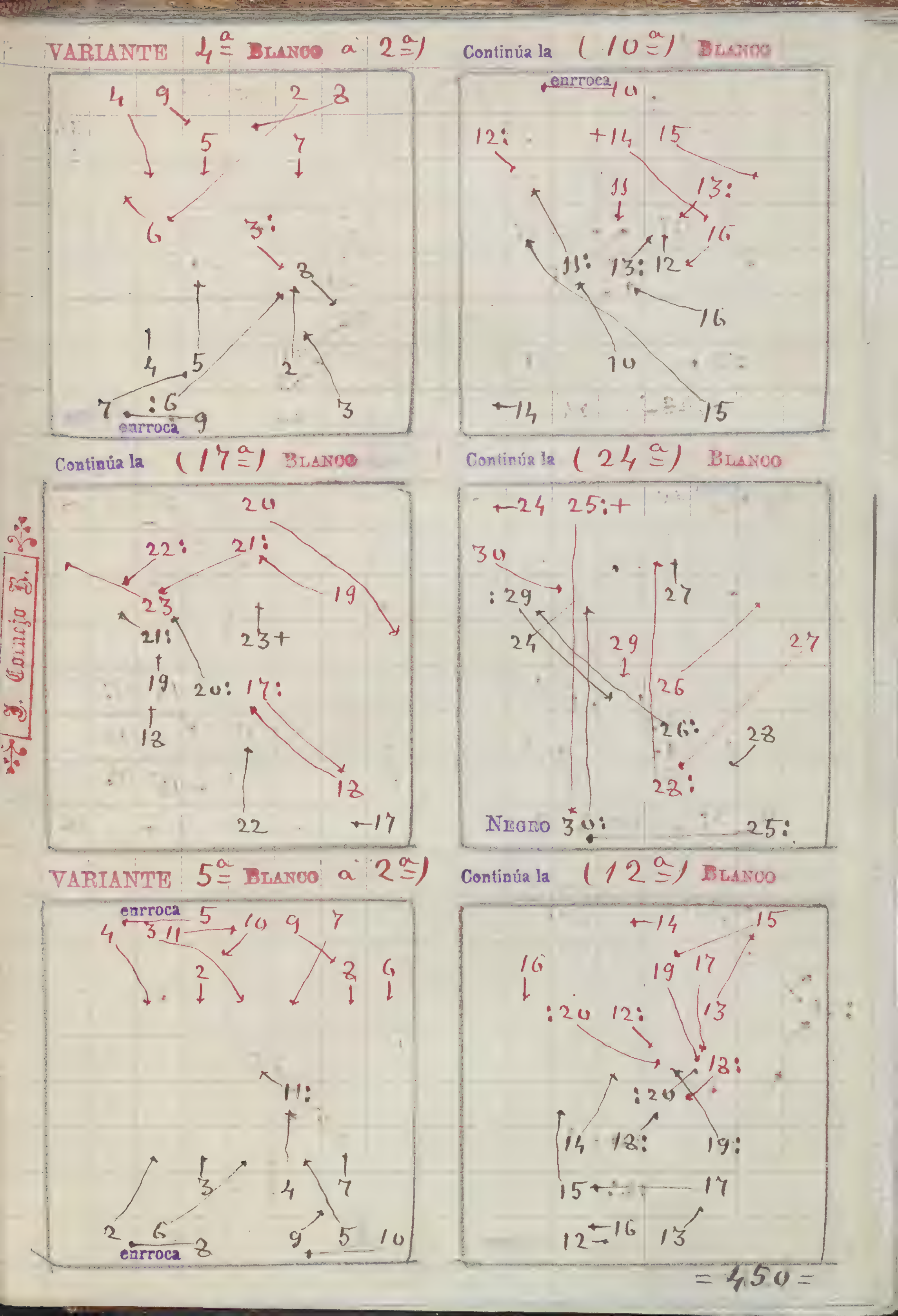
Continúa la (32ª) BLANCO

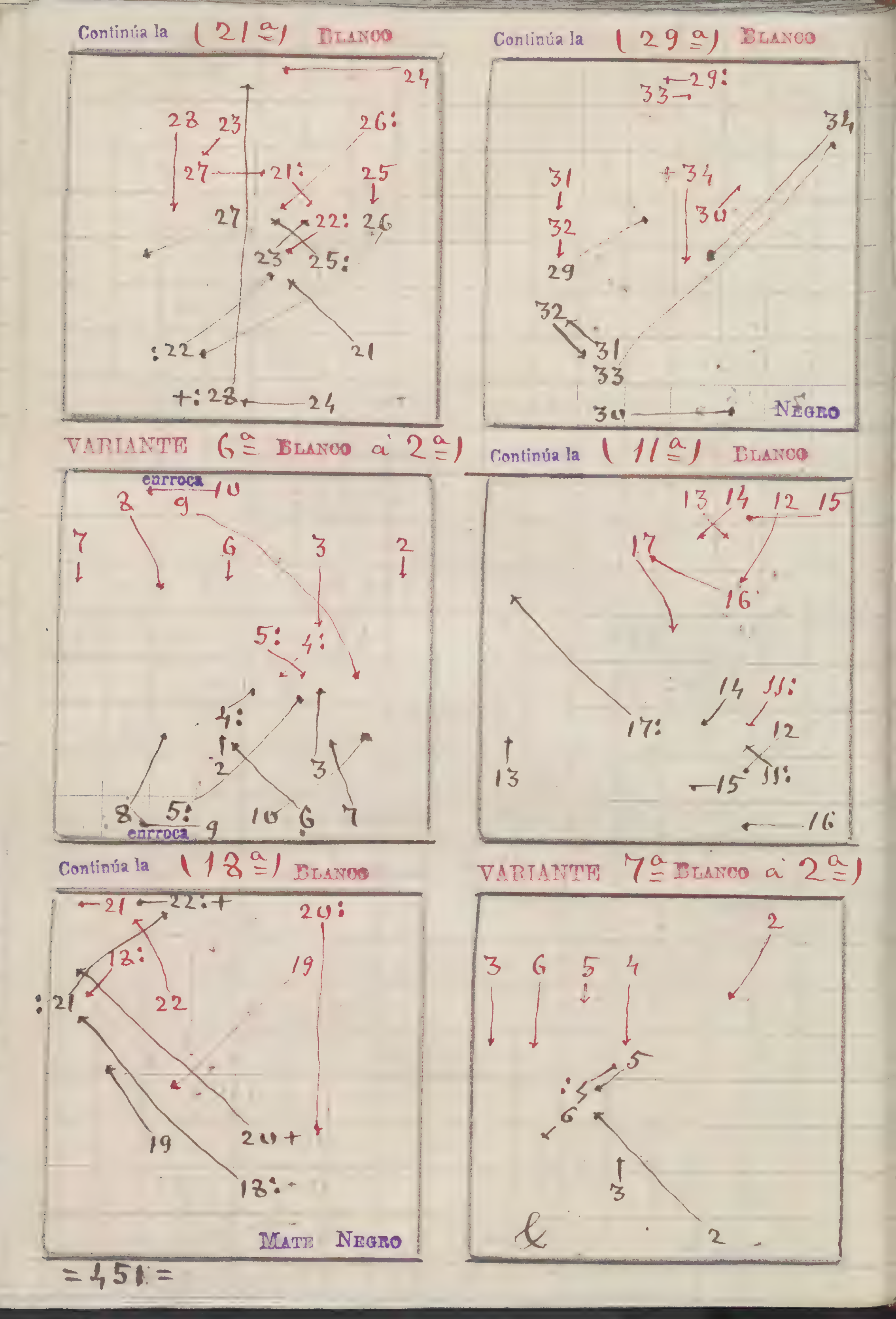




Continúa la (38ª) Blanco
pide Reina
Negro
VARIANTE 1ª Blanco á (40ª)
Negro
VARIANTE (2ª) Blanco á 39ª)
Negro
VARIANTE 3ª Blanco á 3ª)
enrroca
enrroca
Continúa la (12ª) Blanco
Continúa la (16ª) Blanco
Negro

= 449 =


VARIANTE 4ª Blanco á 2ª)
Continúa la (10ª) Blanco
enrroca
enrroca
Continúa la (17ª) Blanco
Continúa la (24ª) Blanco
Negro 30:
VARIANTE 5ª Blanco á 2ª)
Continúa la (12ª) Blanco
enrroca
enrroca
= 450 =


Continúa la (21ª) Blanco
Continúa la (29ª) Blanco
Negro
Variante 6ª Blanco á 2ª)
enrroca
enrroca
Continúa la (11ª) Blanco
Continúa la (18ª) Blanco
Mate Negro
Variante 7ª Blanco á 2ª)
=451=

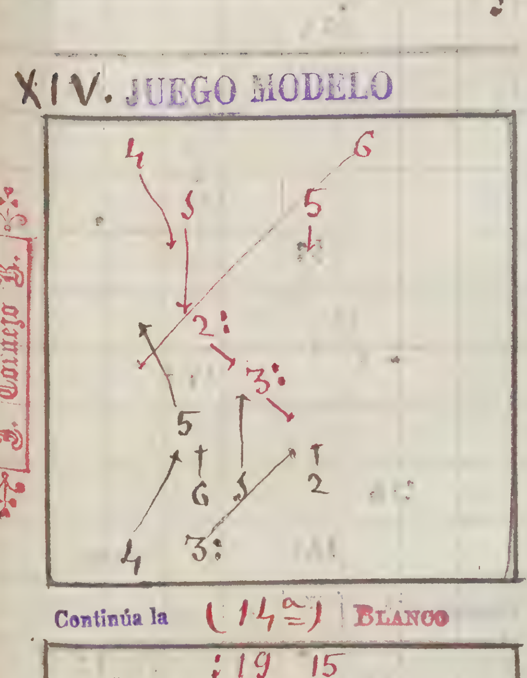
Artículo 2º

Partida semi-regular.

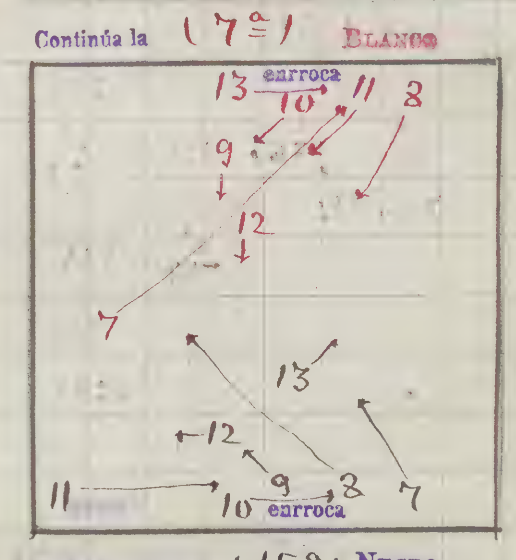
Salida por el peon del Alfil del Rey.

Defensa

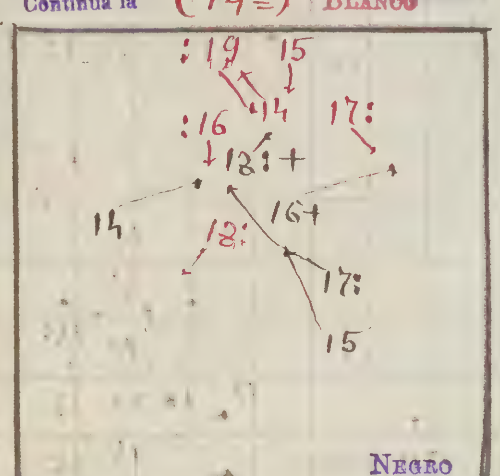
XIV. JUEGO MODELO



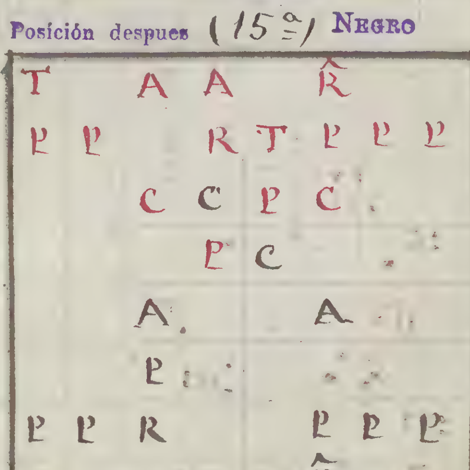
Continúa la (7ª) Blanco

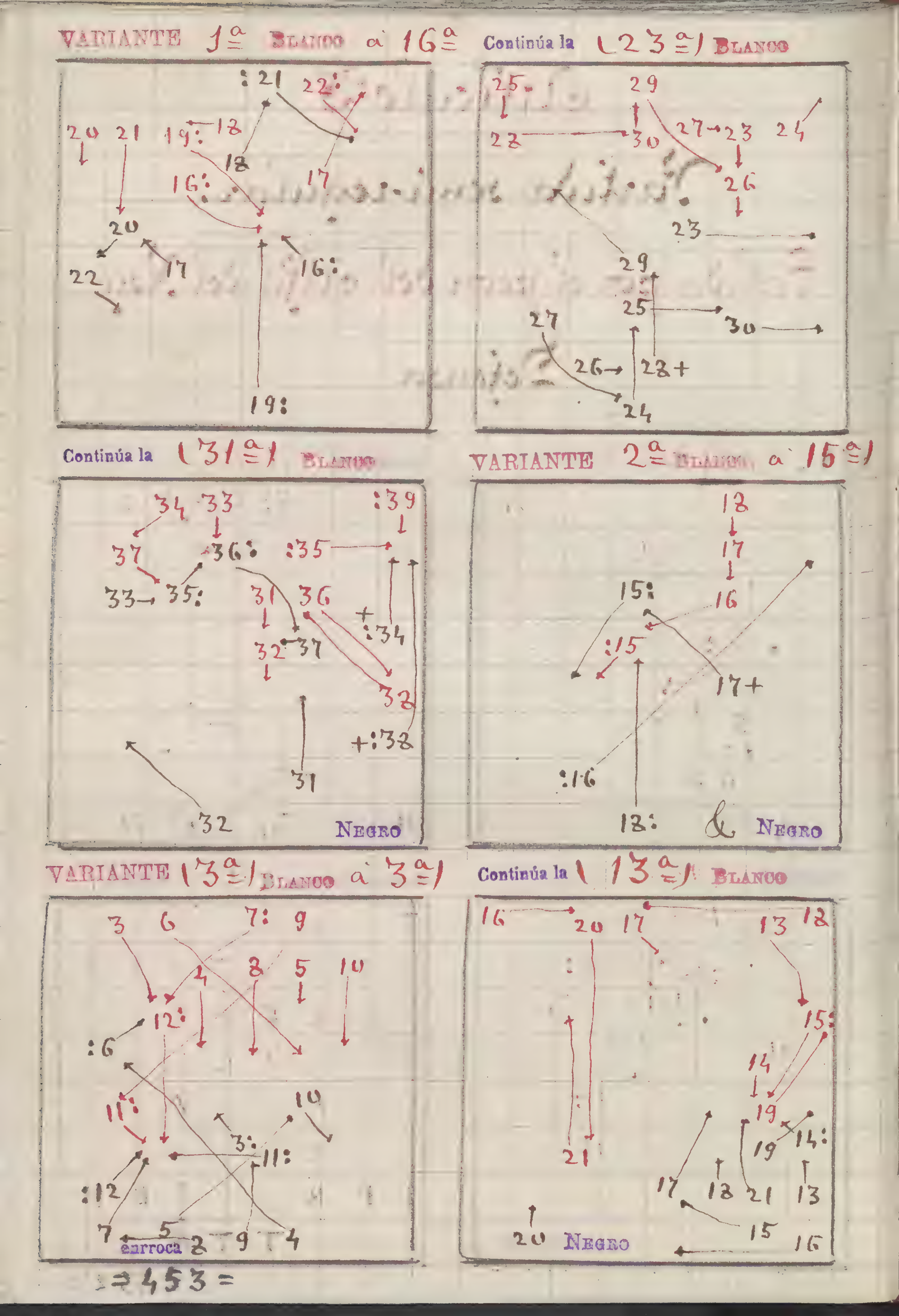


Continúa la (14ª) Blanco

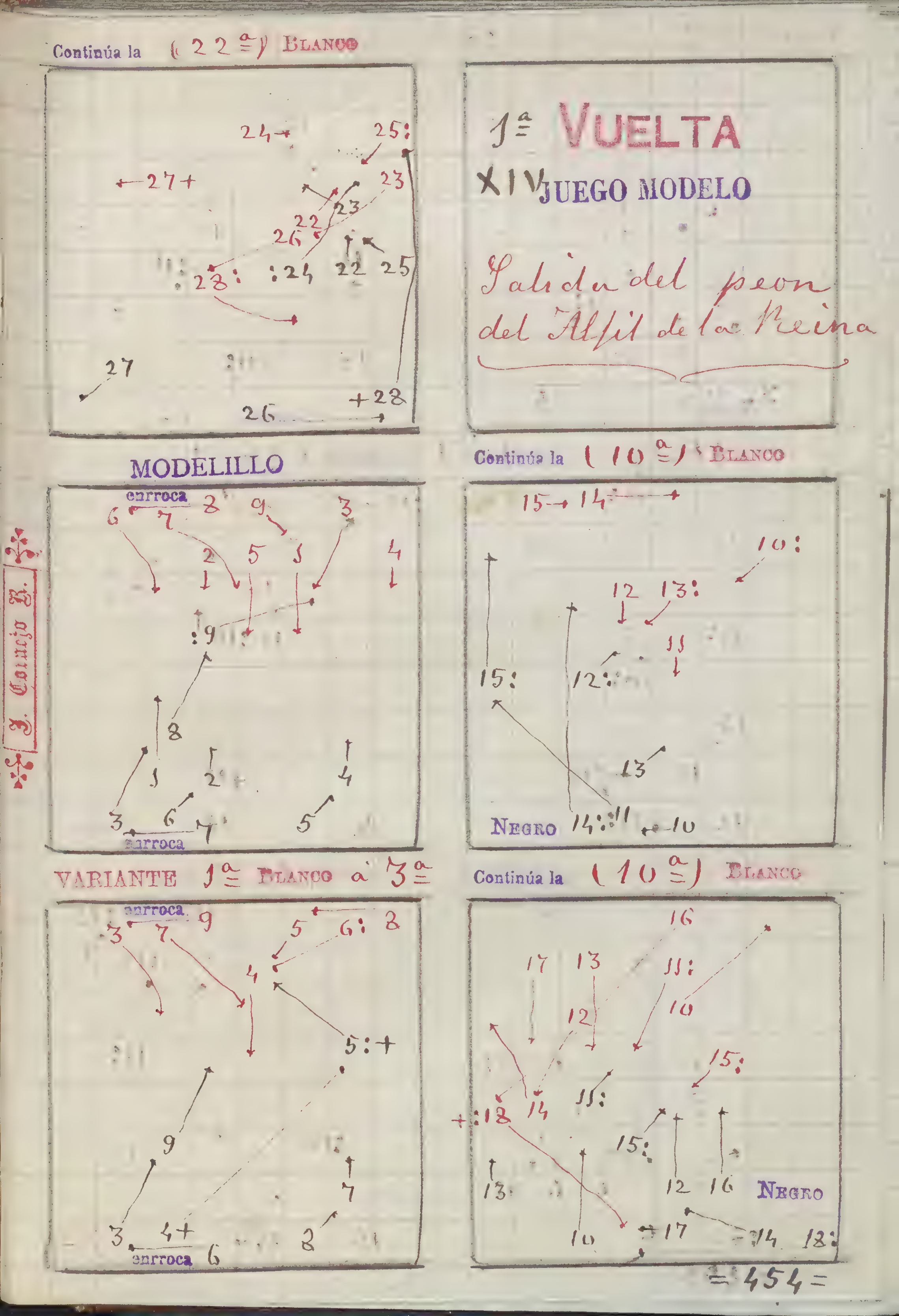


Posición despues (15ª) Negro

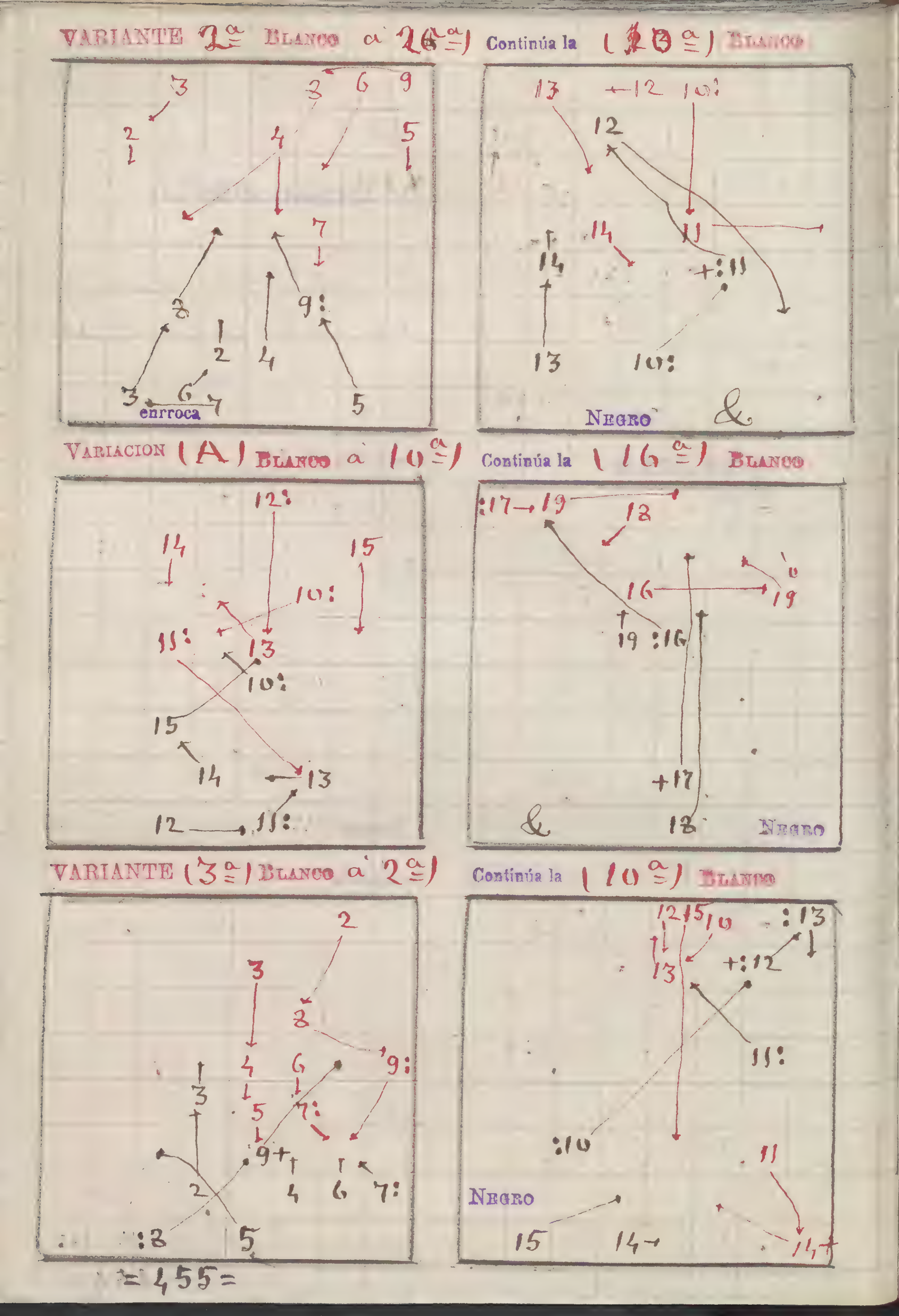




VARIANTE 1ª BLANCO á 16ª
Continúa la (23ª) BLANCO
Continúa la (31ª) BLANCO
NEGRO
VARIANTE 2ª BLANCO á 15ª)
NEGRO
VARIANTE (13ª) BLANCO á 3ª)
enrroca
Continúa la (13ª) BLANCO
NEGRO
453



Continúa la (22ª) Blanco
24 25 27 23 22 26 28 27 26 28 25
1ª Vuelta
XIV Juego modelo
Salida del peon del Alfil de la Reina
Continúa la (10ª) Blanco
15 14 10 12 13 11 15 12 13
Negro 14 11 10
Modelillo
enrroca
6 7 8 9 3 2 5 1 4 9 8 1 2 4 3 6 7 5
enrroca
J. Cornejo R.
Variante 1ª Blanco á 3ª
enrroca
3 7 9 5 6 8 4 5 9 7 3 4 8 6
enrroca
Continúa la (10ª) Blanco
16 17 13 11 10 12 15 14 11 18 15 13 12 16 10 17 14 18
Negro
=454=



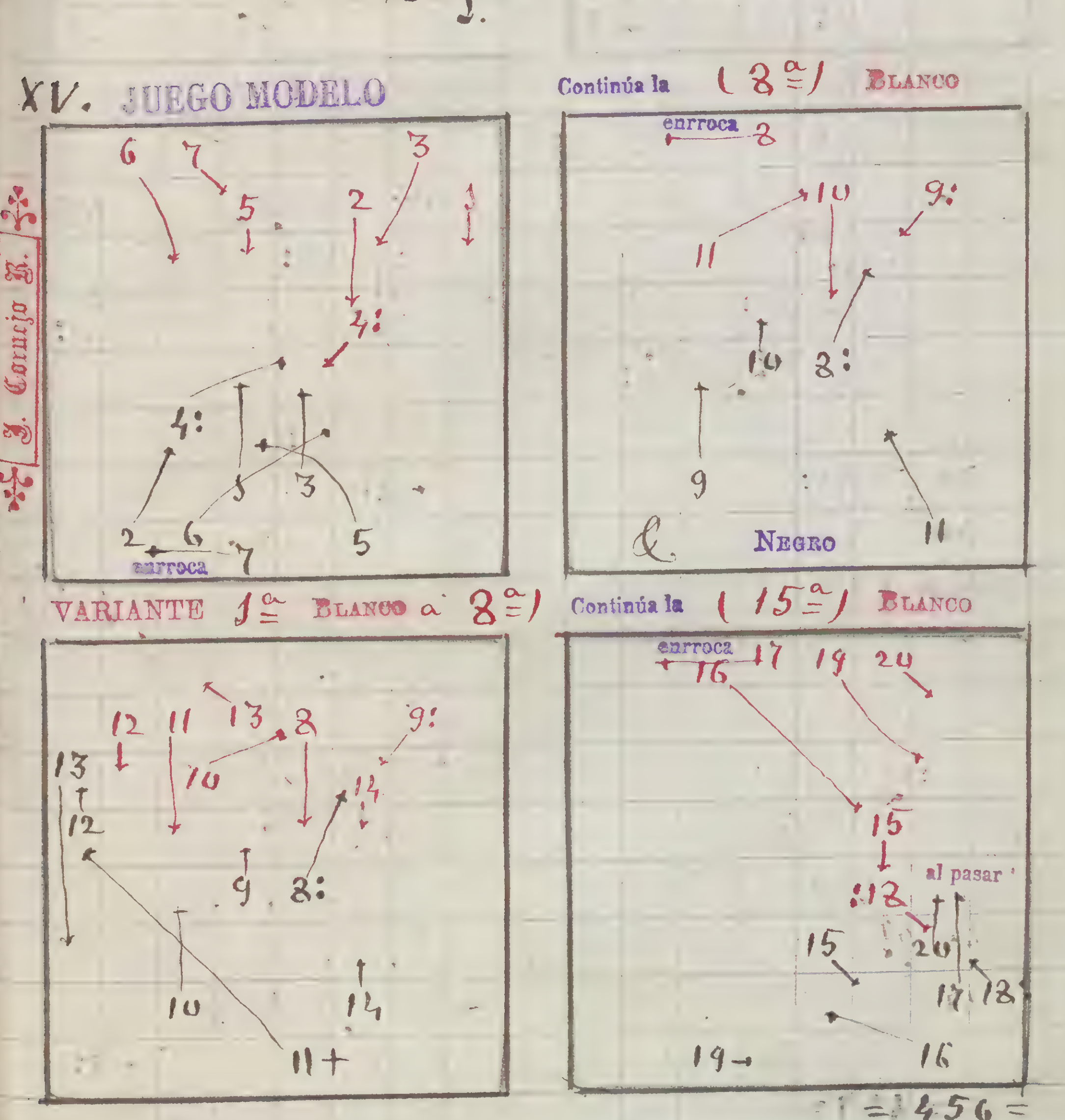
VARIANTE 2ª BLANCO á
Continúa la
BLANCO
enrroca
NEGRO
VARIACION (A) BLANCO á (10ª)
Continúa la (16ª) BLANCO
NEGRO
VARIANTE (3ª) BLANCO á (2ª)
Continúa la (10ª) BLANCO
NEGRO
=455=

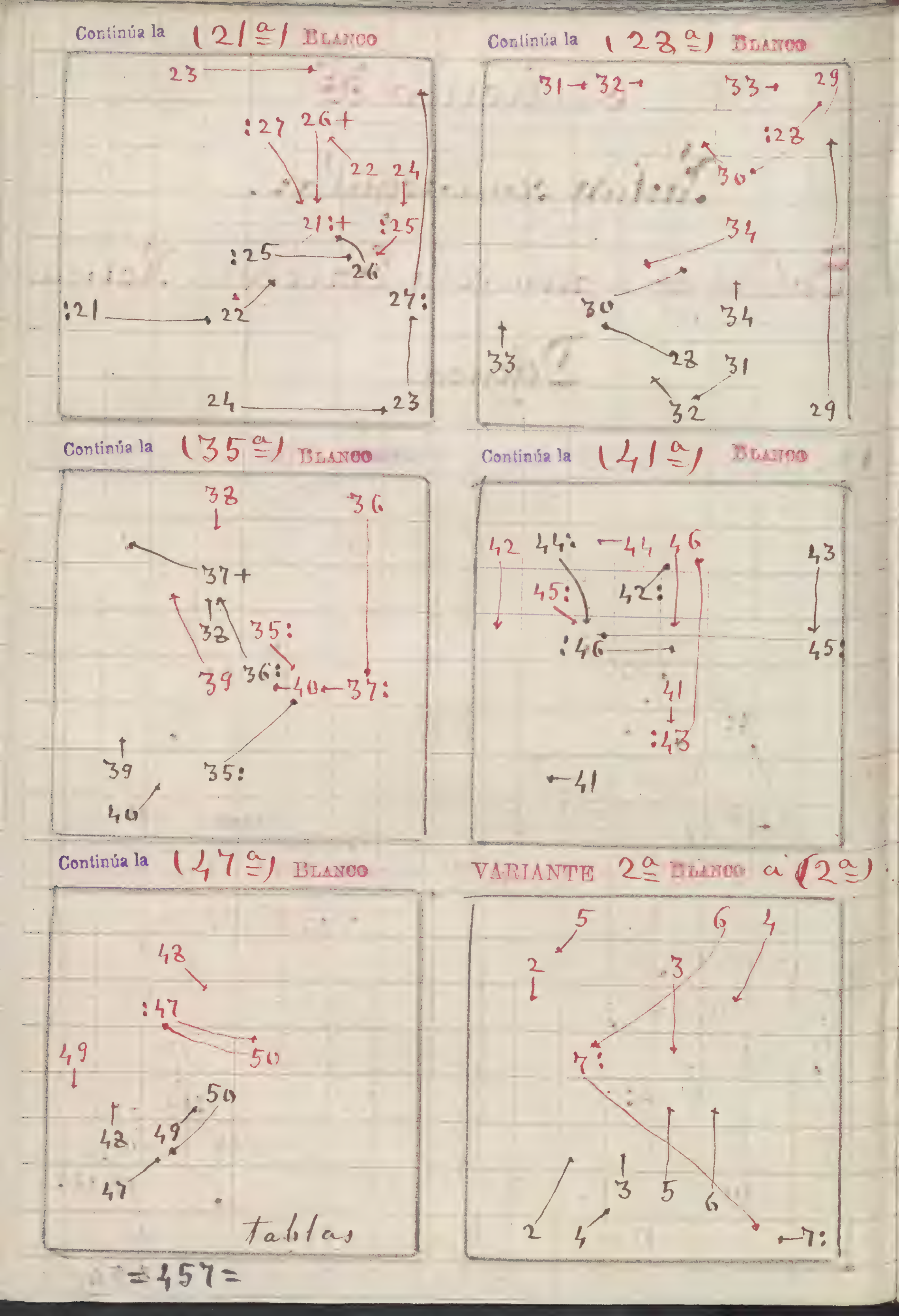
Articulo 3º

Partida semi-regular.

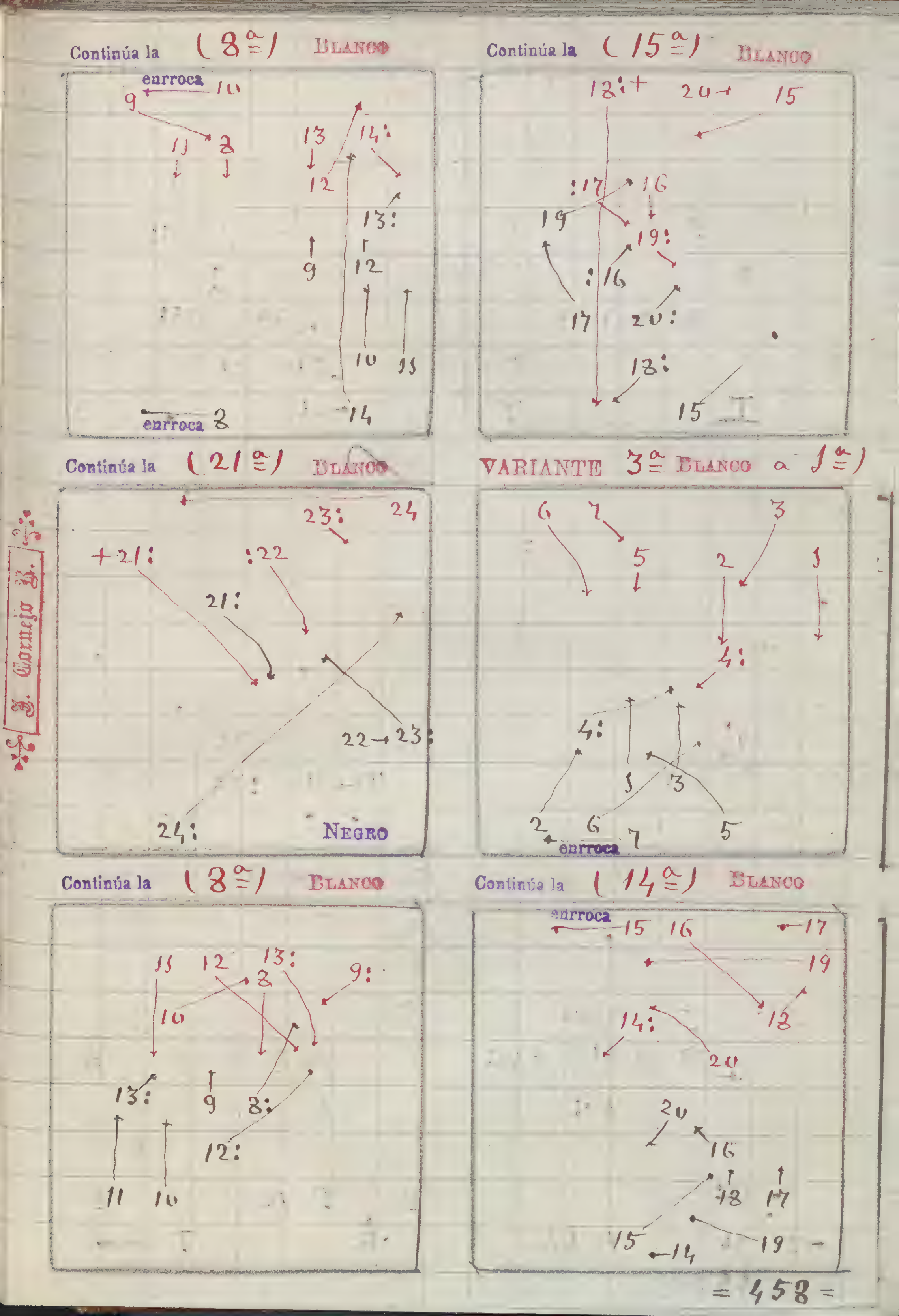
Salida por el peon de la Torre de la Reina.

Defensa.

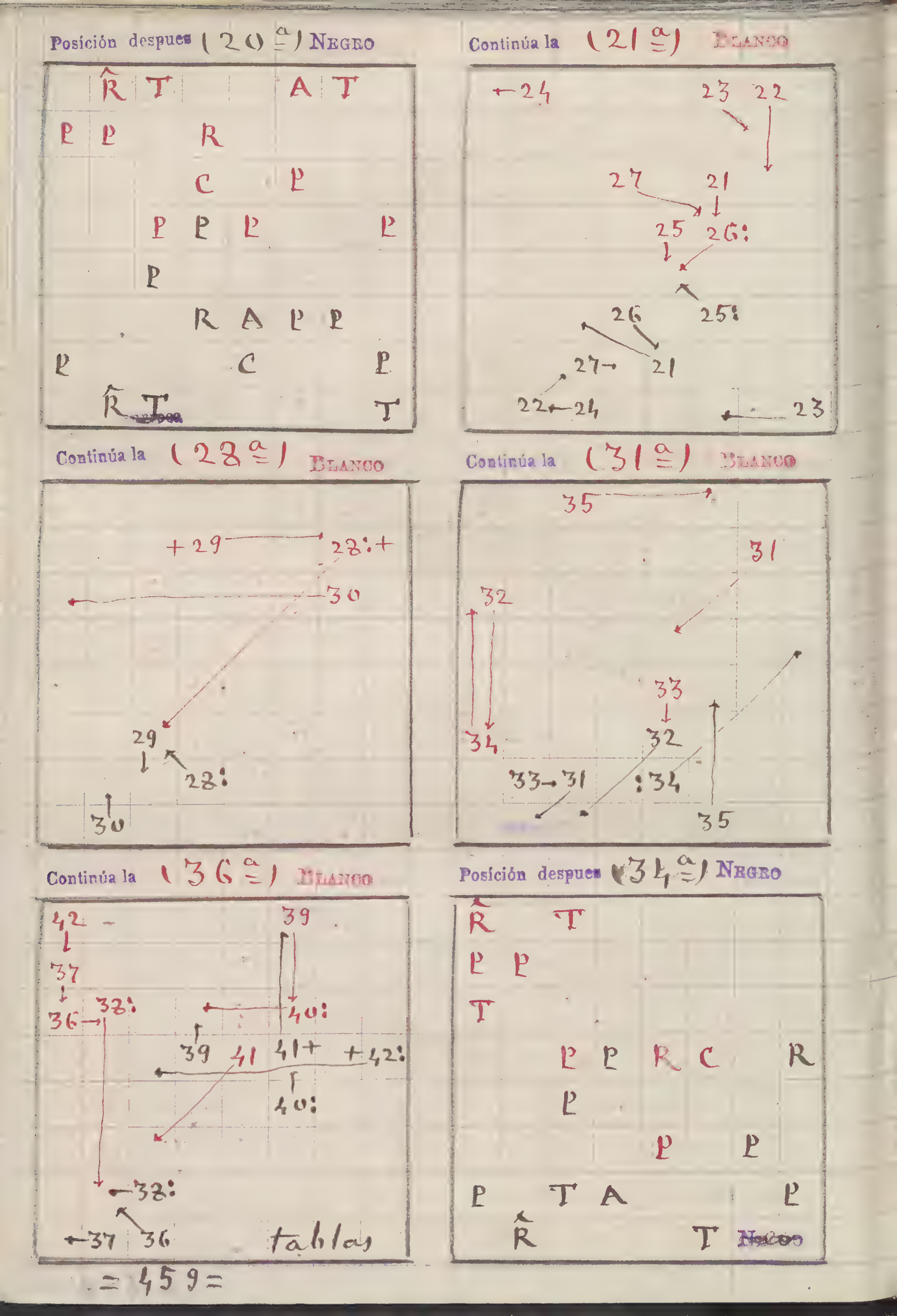




Continúa la (21ª) BLANCO
23
:27 26+
22 24
21:+ :25
:25
26
:21
22
27:
24
23
Continúa la (28ª) BLANCO
31 32
33
29
:28
30
34
30
34
33
28
31
32
29
Continúa la (35ª) BLANCO
38
36
37+
38
35:
39
36:
40
37:
39
35:
40
Continúa la (41ª) BLANCO
42
44:
44
46
43
45:
42:
:46
45:
41
:43
41
Continúa la (47ª) BLANCO
48
:47
49
50
50
48
49
47
tablas
=457=
VARIANTE 2ª BLANCO á (2ª)
5
6
4
2
3
7:
3
5
6
2
4
7:



Continúa la (8ª) Blanco
enrroca
enrroca
Continúa la (15ª) Blanco
Continúa la (21ª) Blanco
Negro
Variante 3ª Blanco a 1ª)
enrroca
Continúa la (8ª) Blanco
Continúa la (14ª) Blanco
enrroca
J. Cornejo B.
= 458 =

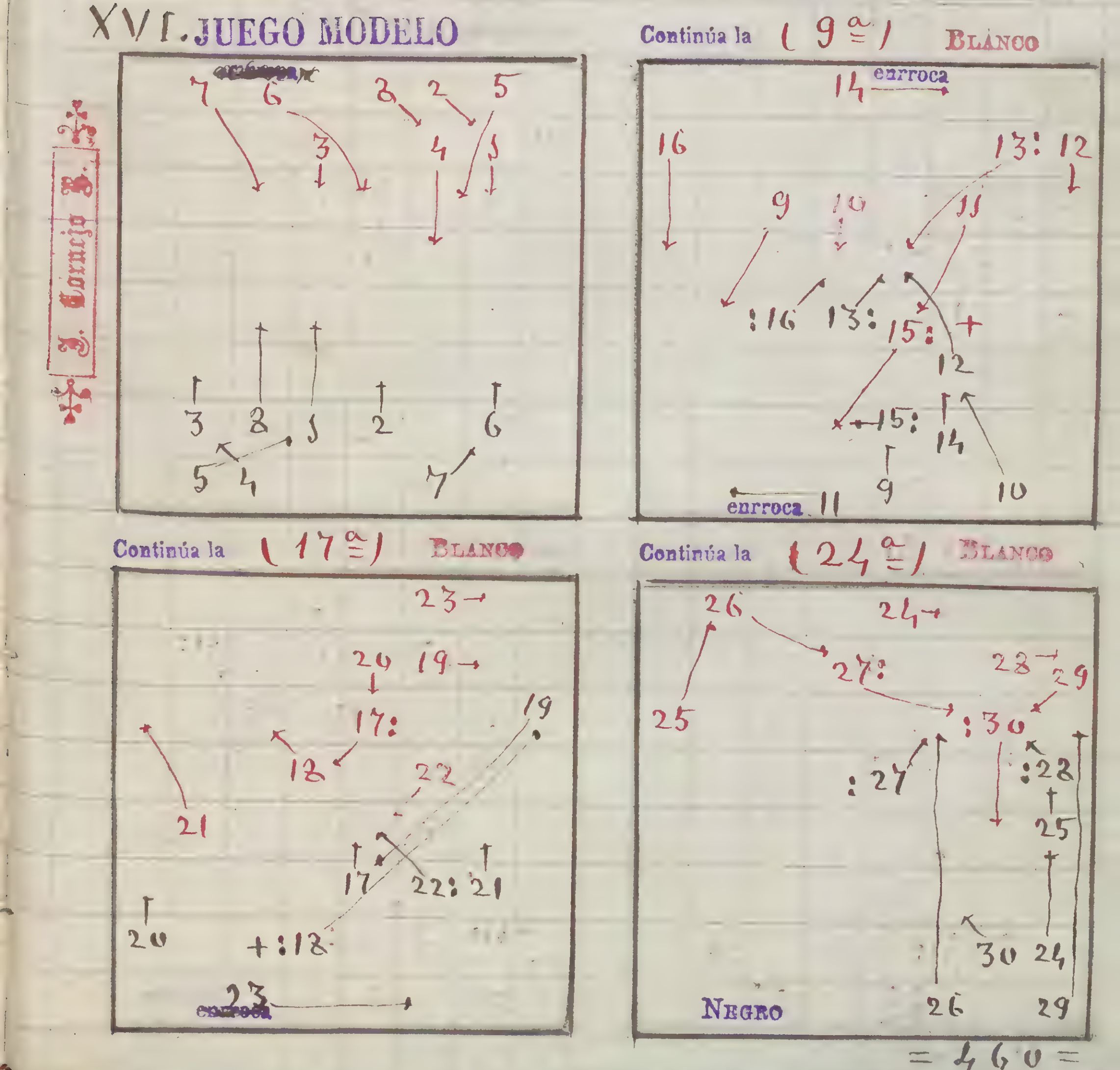

Posición despues (20ª) Negro
Continúa la (21ª) Blanco
Continúa la (28ª) Blanco
Continúa la (31ª) Blanco
Continúa la (36ª) Blanco
tablas
Posición despues (34ª) Negro
= 459 =

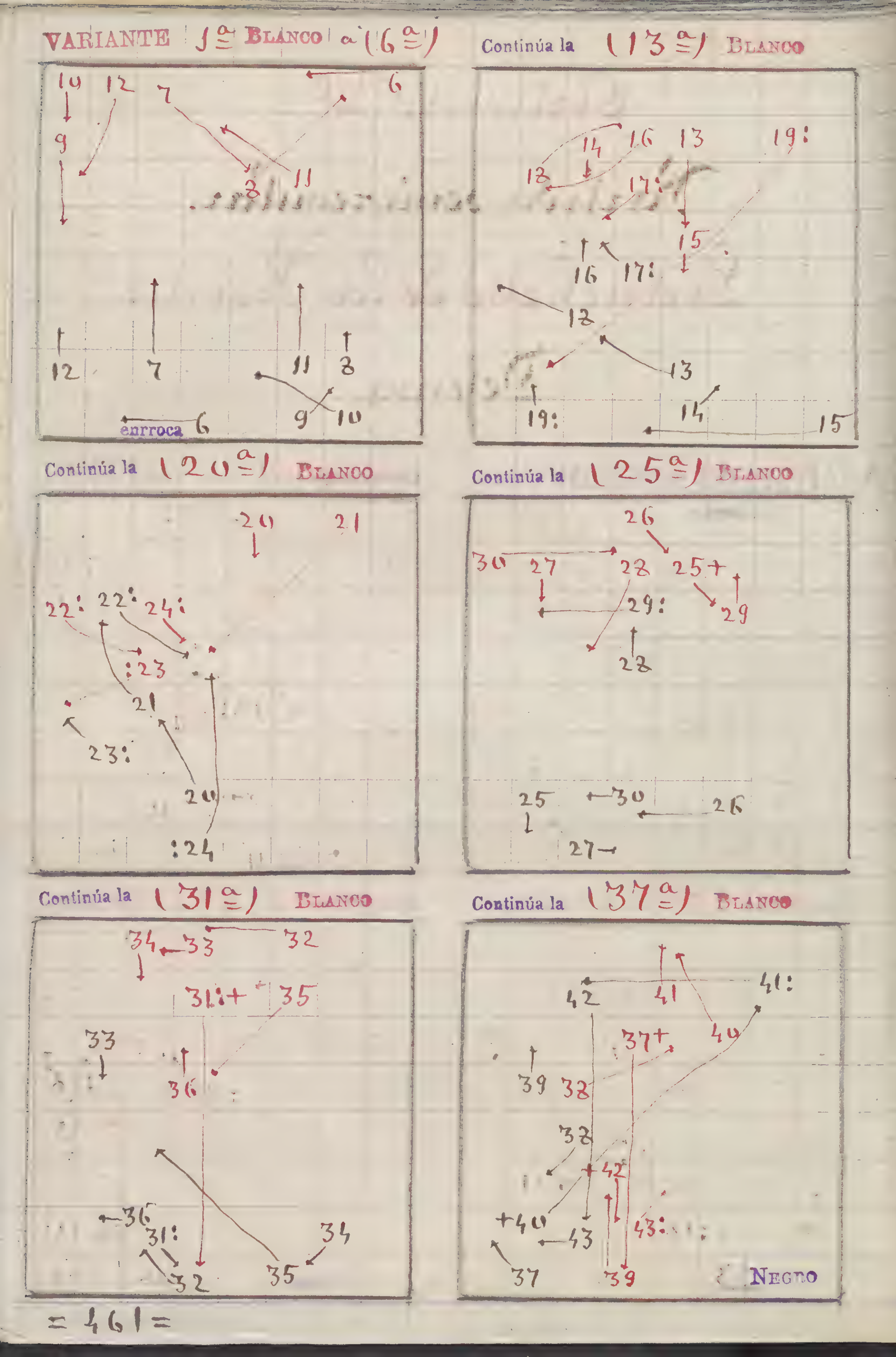
Articulo 4º

Partida semi-regular.

Fianchetto de la Reina

Defensa.



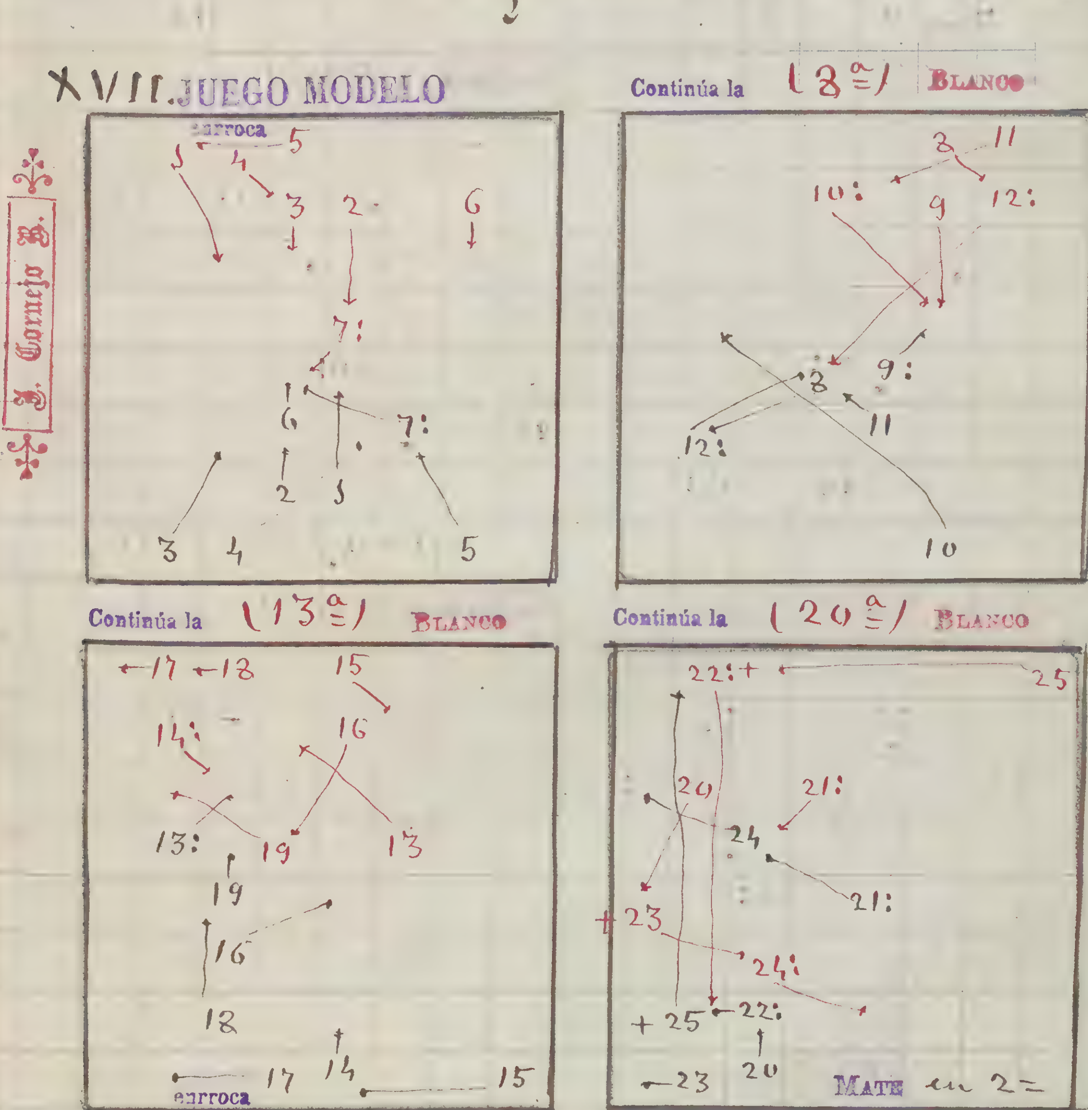

VARIANTE 1ª BLANCO a (6ª)
enrroca
Continúa la (13ª) BLANCO
Continúa la (20ª) BLANCO
Continúa la (25ª) BLANCO
Continúa la (31ª) BLANCO
Continúa la (37ª) BLANCO
NEGRO
= 461 =

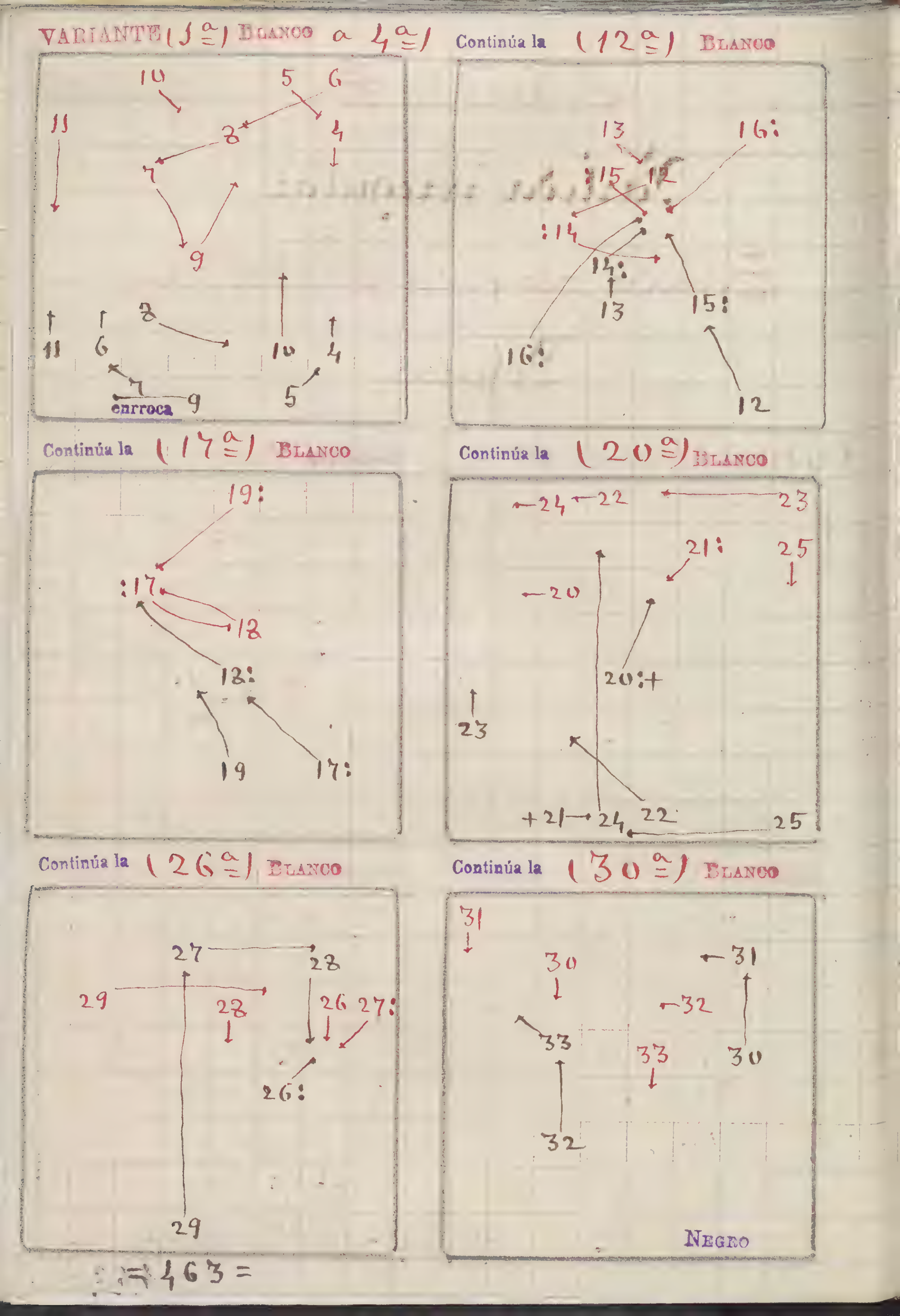
Articulo 5.º

Partida irregular

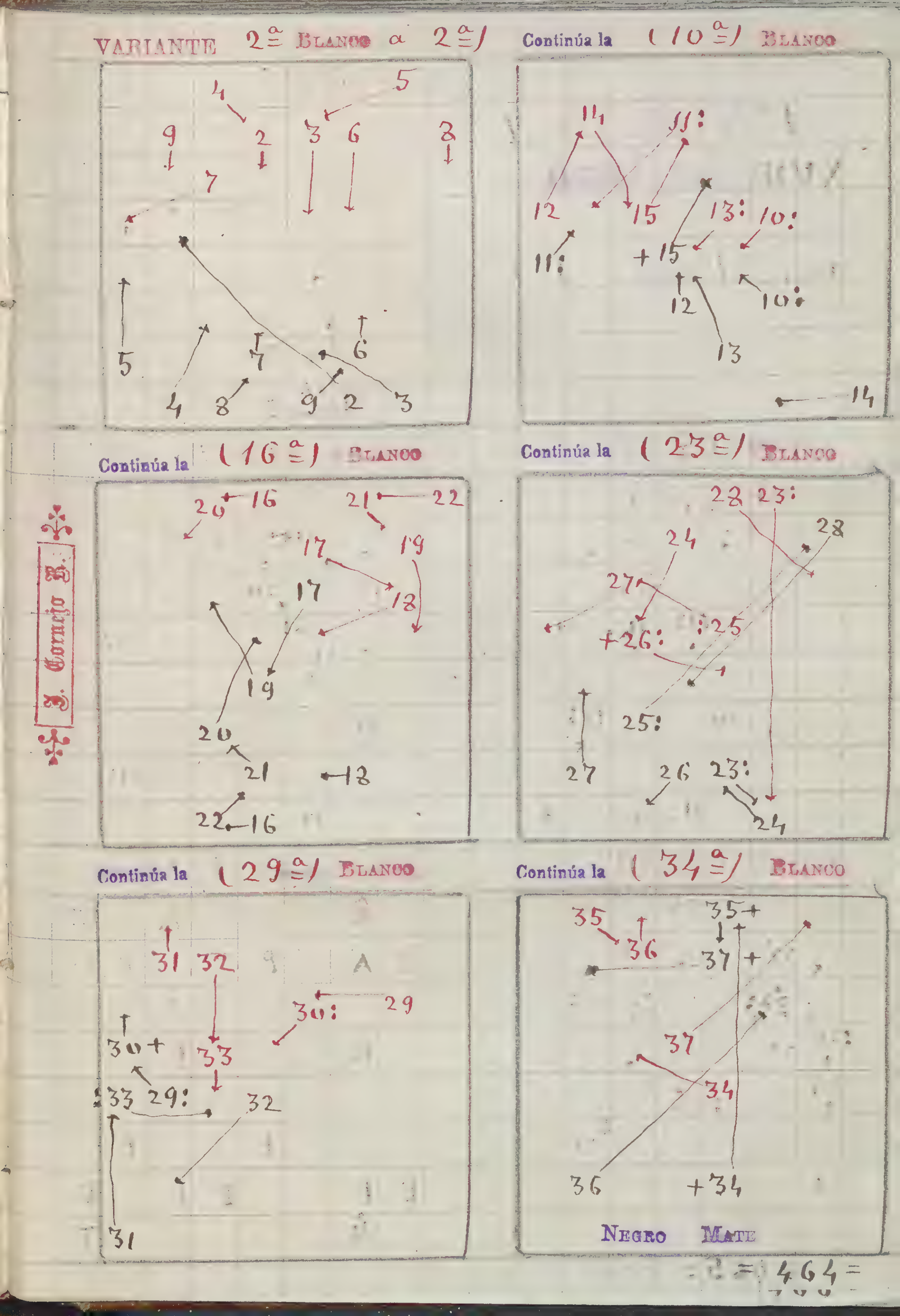
Salida por el Caballo del Rey.

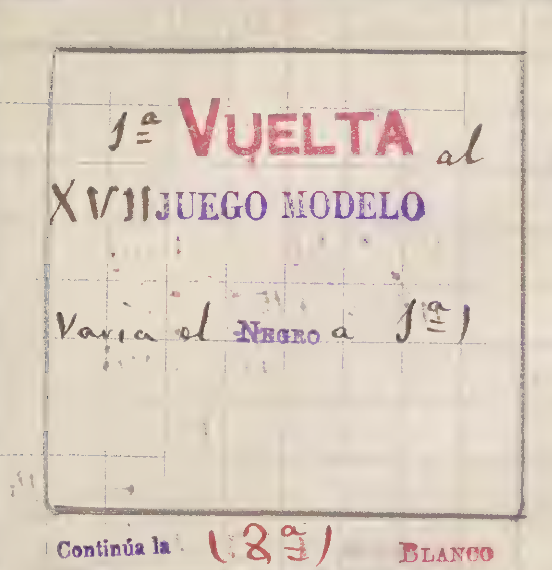
Defensa.



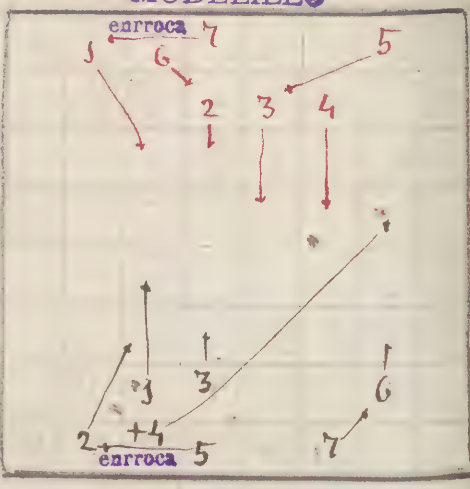


VARIANTE (1ª) BLANCO a 4ª)
enrroca
Continúa la (12ª) BLANCO
Continúa la (17ª) BLANCO
Continúa la (20ª) BLANCO
Continúa la (26ª) BLANCO
Continúa la (30ª) BLANCO
NEGRO
463 =

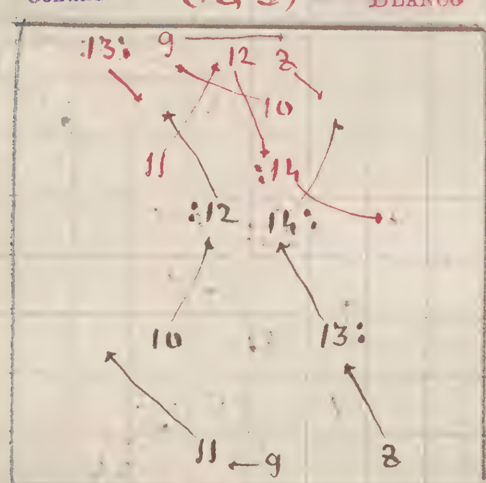

VARIANTE 2ª Blanco a 2ª)
Continúa la (10ª) Blanco
Continúa la (16ª) Blanco
Continúa la (23ª) Blanco
Continúa la (29ª) Blanco
Continúa la (34ª) Blanco
Negro Mate
J. Cornejo B.
464



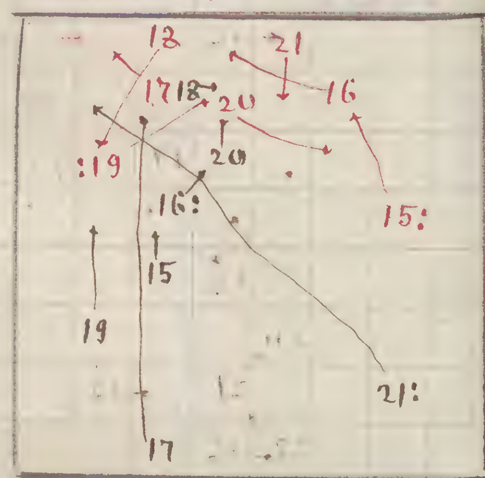
MODELILLO

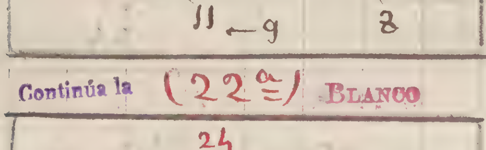


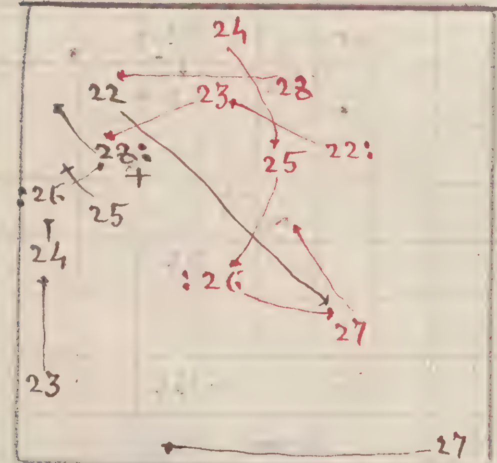
Continúa la (8ª) Blanco



Continúa la (15ª) Blanco

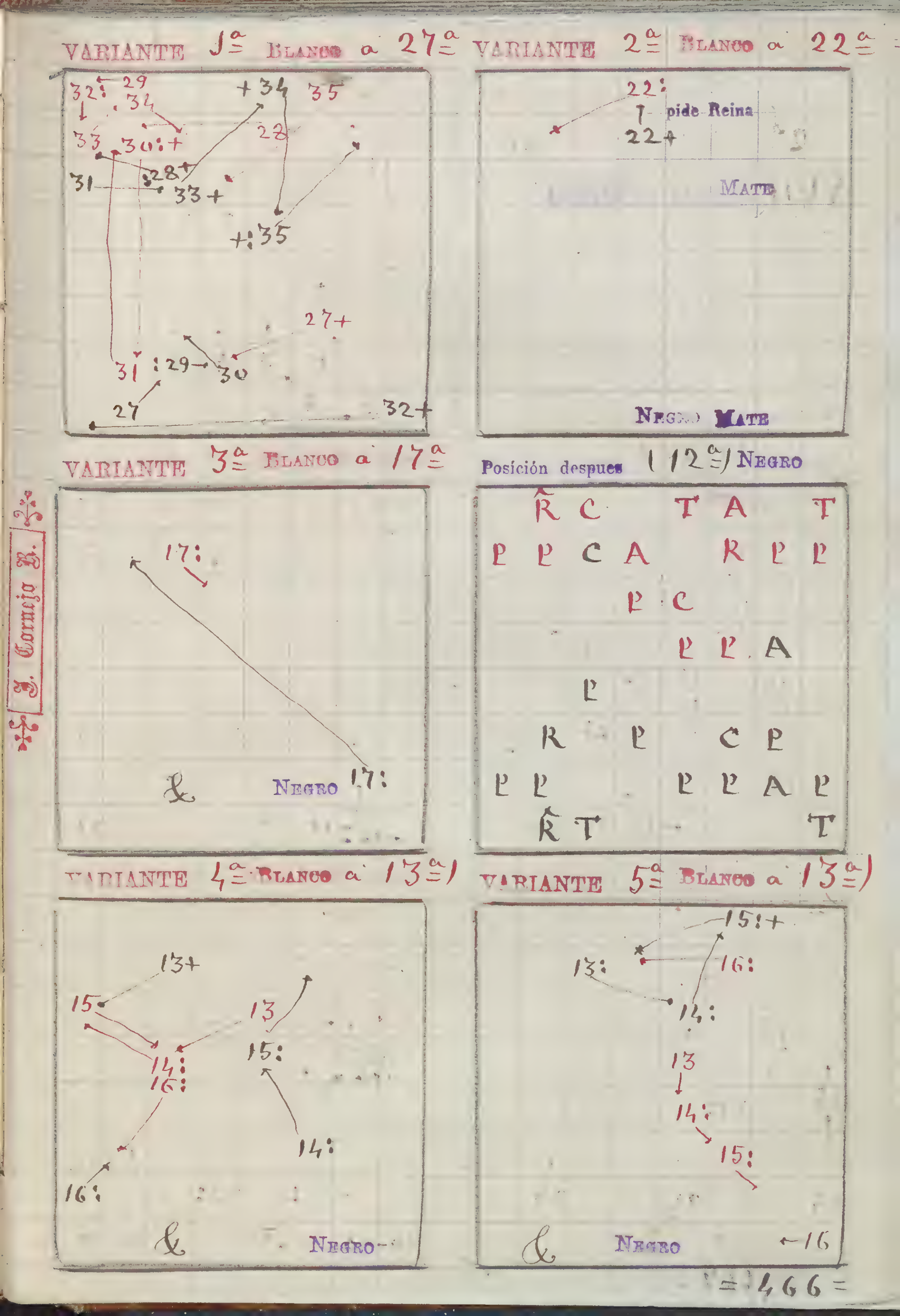


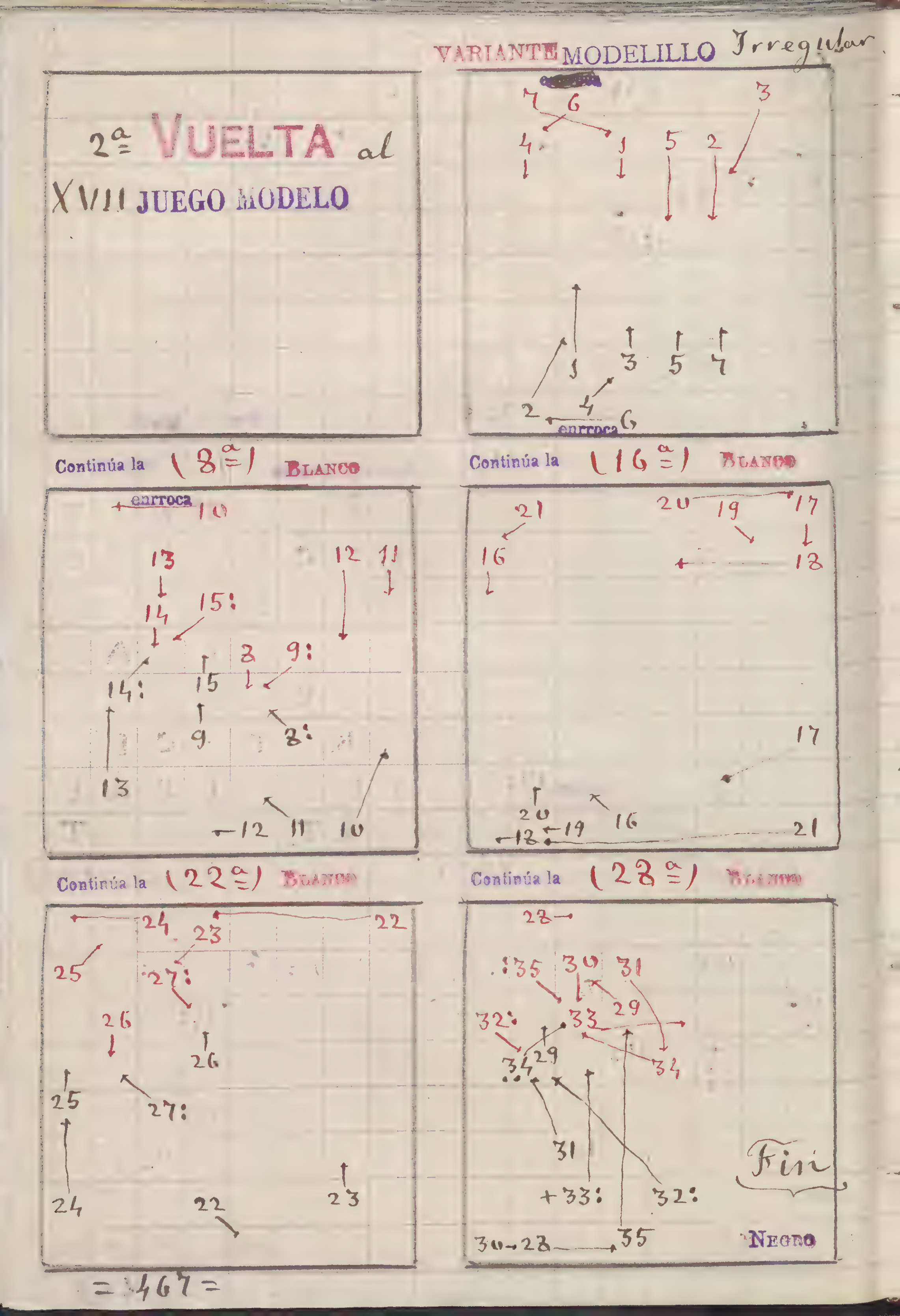




Posición despues (21ª) Negro

	R̂		C		A		T
P	A		P	T		P	P
					C		
	R				P		
			P			P	
P	P			P	P		P
	R̃						T


VARIANTE 1ª Blanco á 27ª
VARIANTE 2ª Blanco á 22ª
22:
pide Reina
22+
Mate
Negro Mate
VARIANTE 3ª Blanco á 17ª
17:
Negro
Posición despues (12ª) Negro
R̂ C T A T
P P C A R P P
P C
P P A
P
R P C P
P P P P A P
R̂ T T
J. Cornejo B.
VARIANTE 4ª Blanco á 13ª)
Negro
VARIANTE 5ª Blanco á 13ª)
Negro
= 466 =



2ª VUELTA al
XVII JUEGO MODELO
VARIANTE MODELILLO Irregular
enrroca
Continúa la (8ª) BLANCO
enrroca
Continúa la (16ª) BLANCO
Continúa la (22ª) BLANCO
Continúa la (28ª) BLANCO
Fin
NEGRO
=467=

Terminaciones de partidas.

Capitulo 1º —— Del Rey solo.

Articulo 1º

Un peon contra Rey solo.

(1ª) (Posición)

R̂
P
R̂

(Ejecución)

5 6
2 4
3
6 1
3
4 5
2
1

BLANCO

Posición despues (4ª) BLANCO

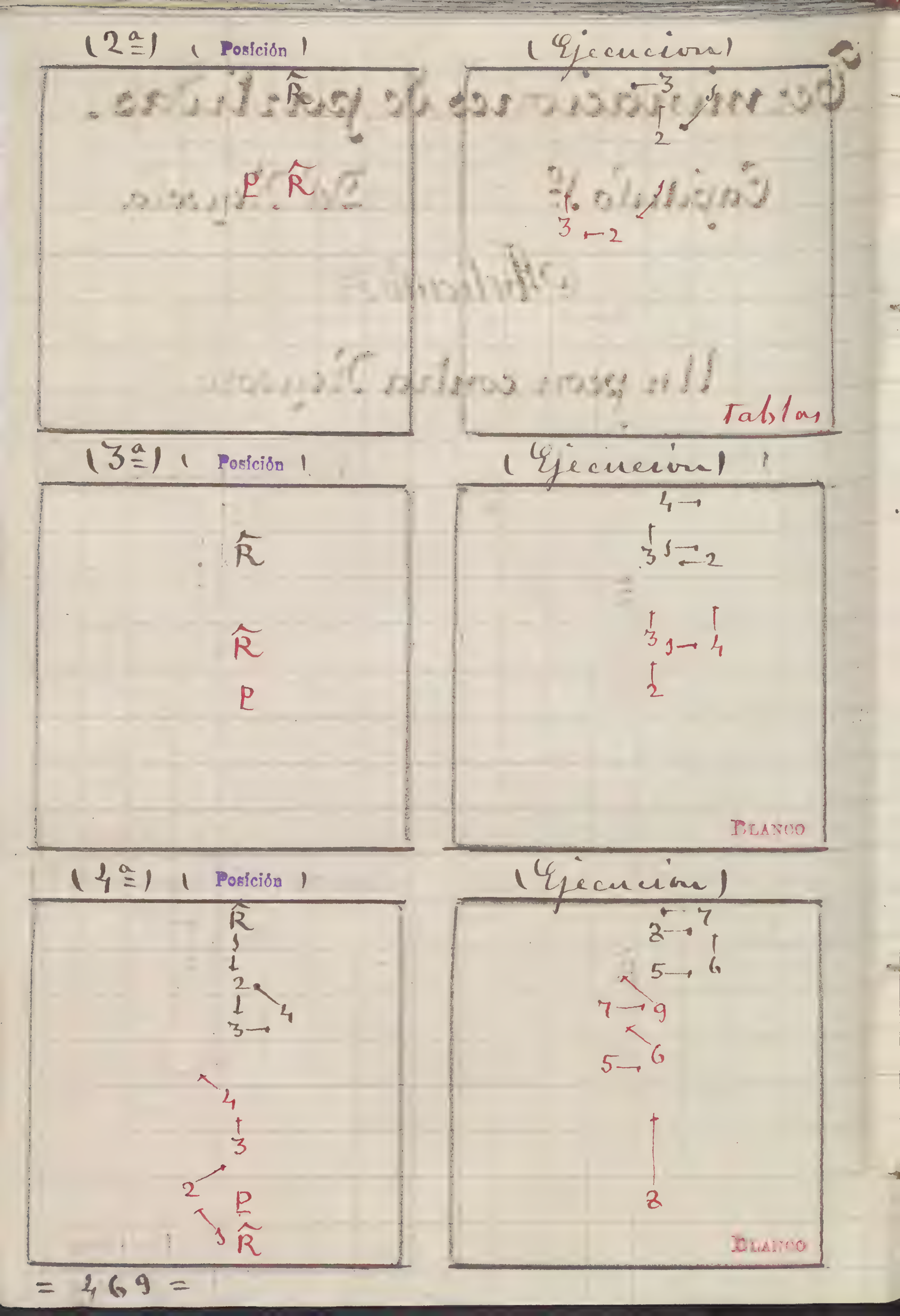
R̂
P
R̂

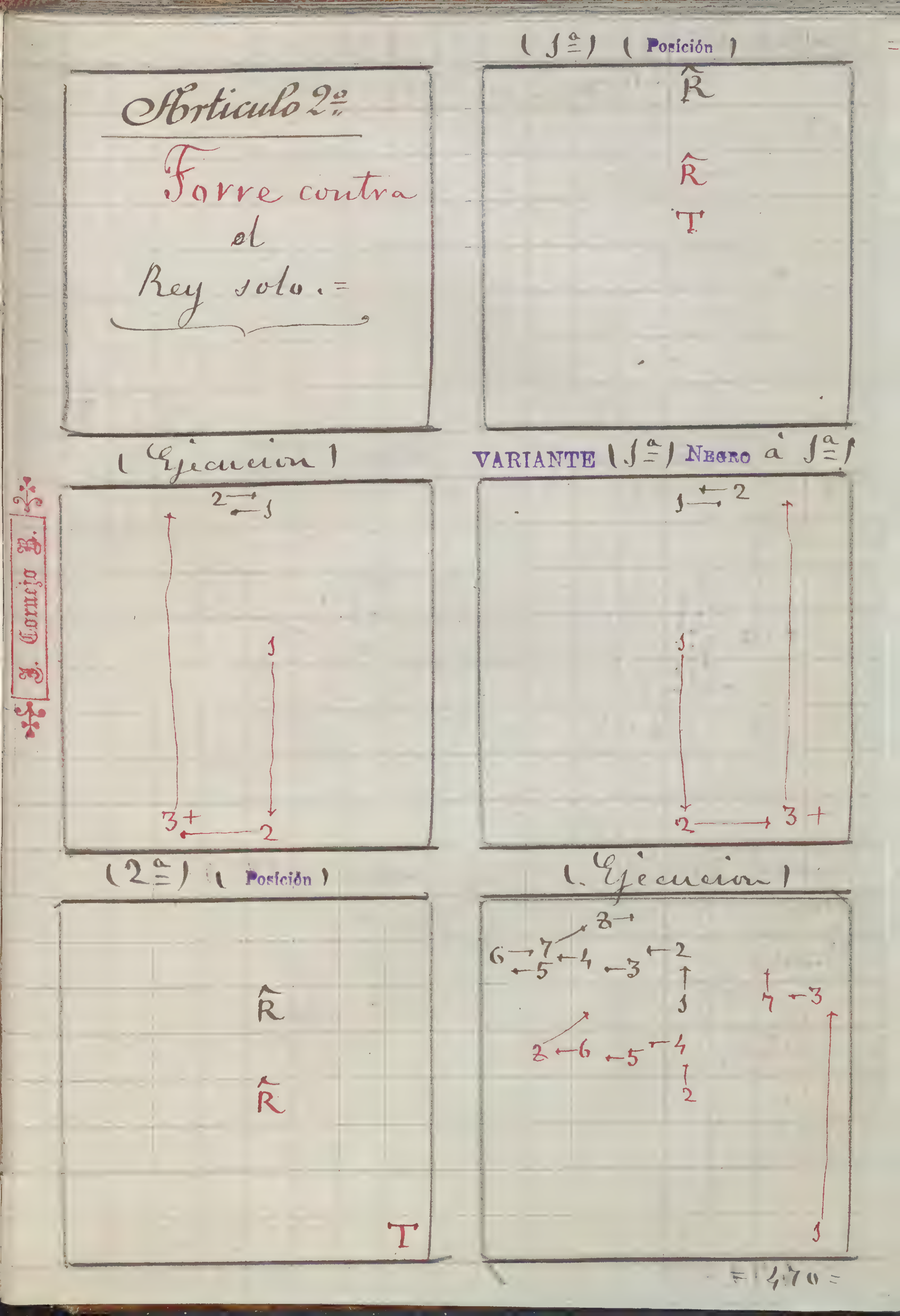
VARIANTE (1ª) NEGRO a 4ª)

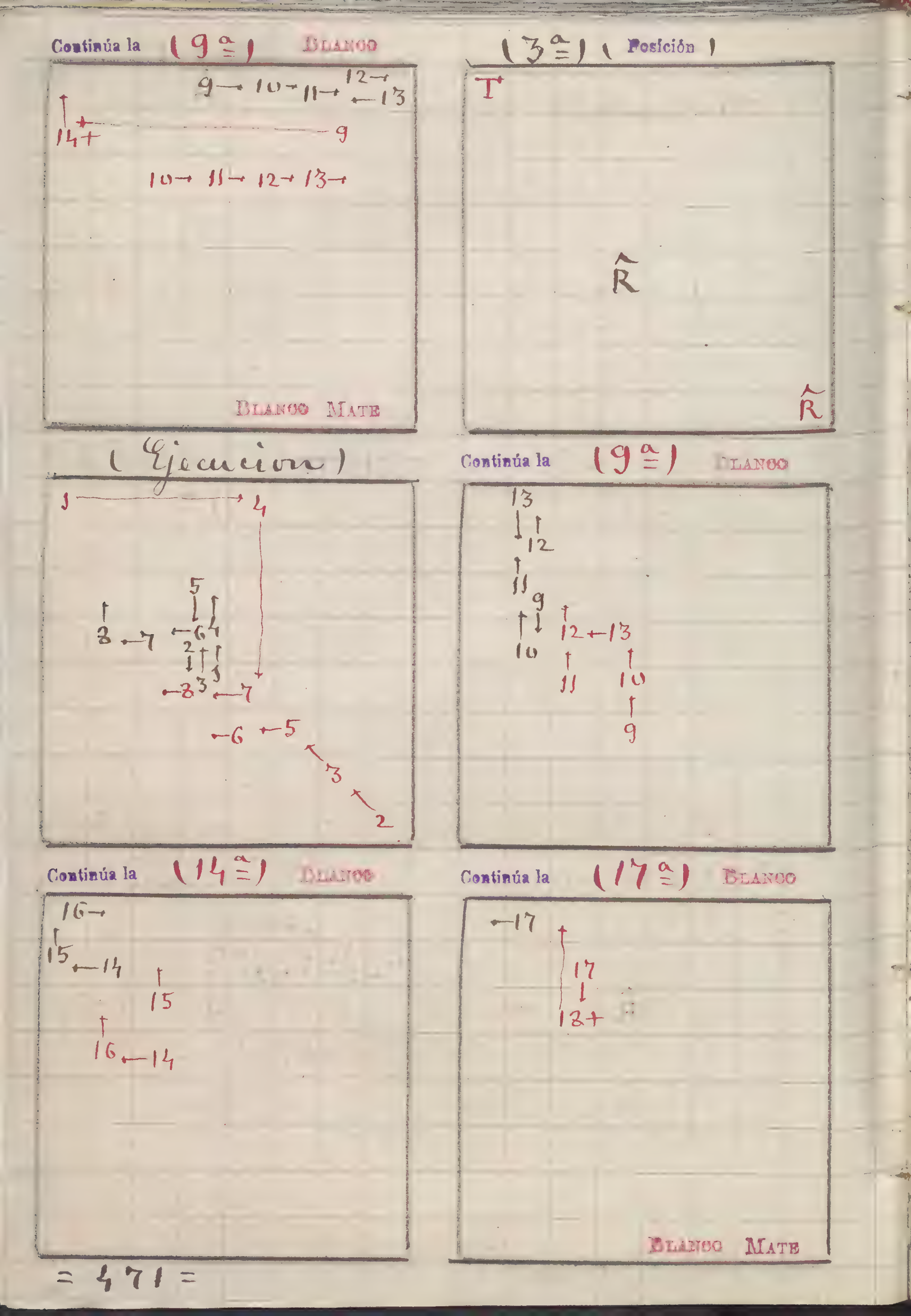
6 5 8
4 7
9+
6
5 8
7

Tablas

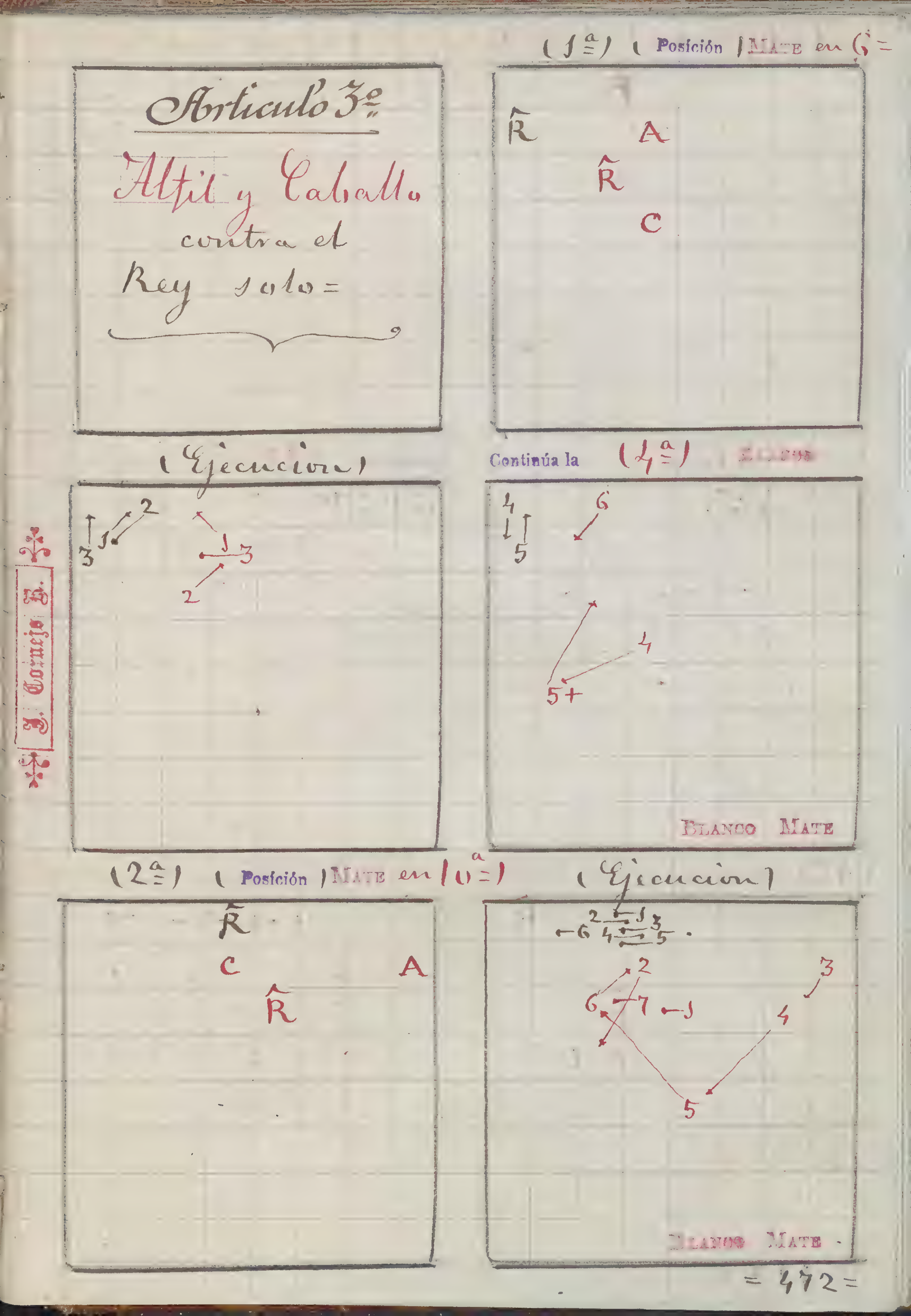
J. Cornejo B.

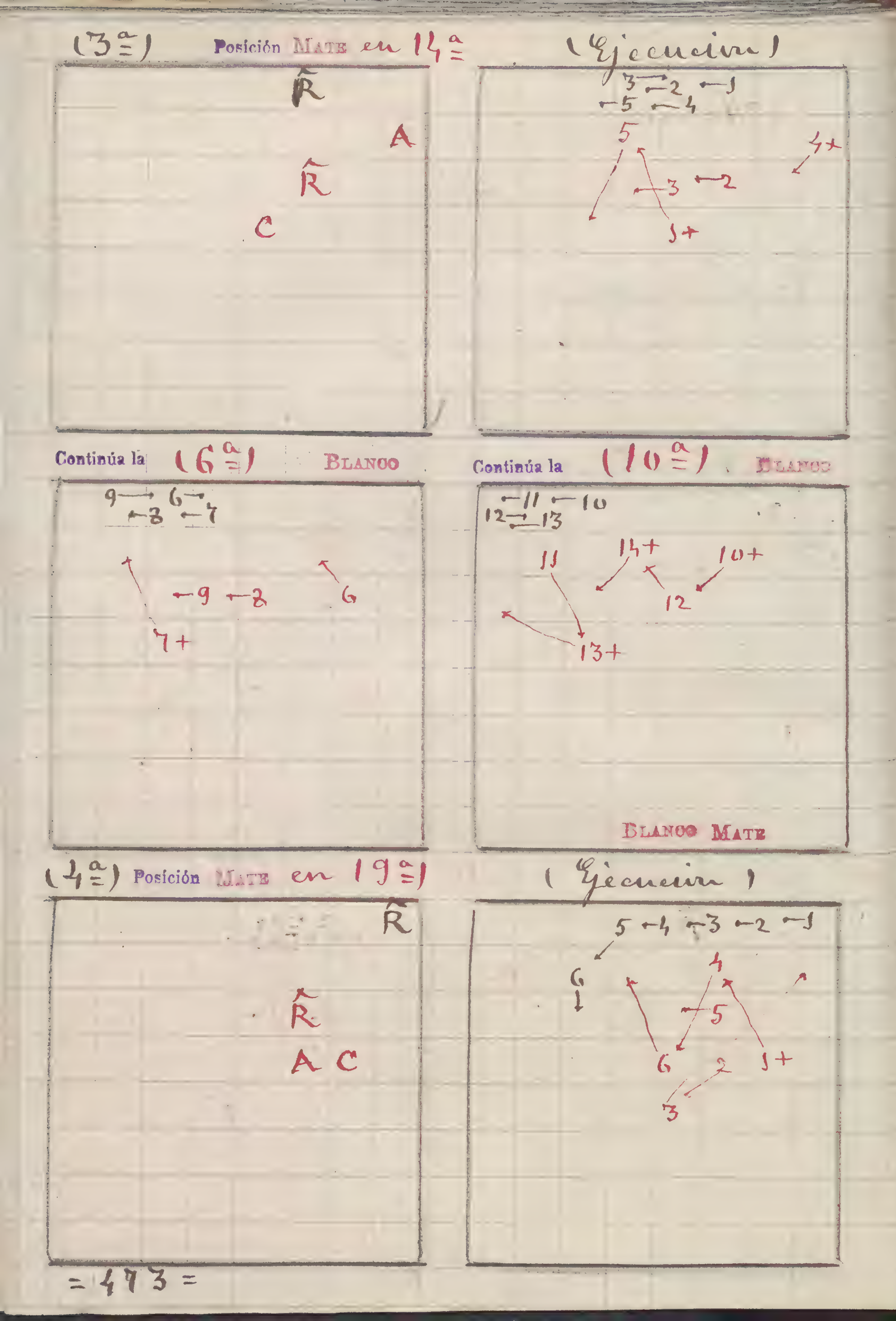

(2ª) (Posición)
(Ejecución)
Tablas
(3ª) (Posición)
(Ejecución)
BLANCO
(4ª) (Posición)
(Ejecución)
BLANCO

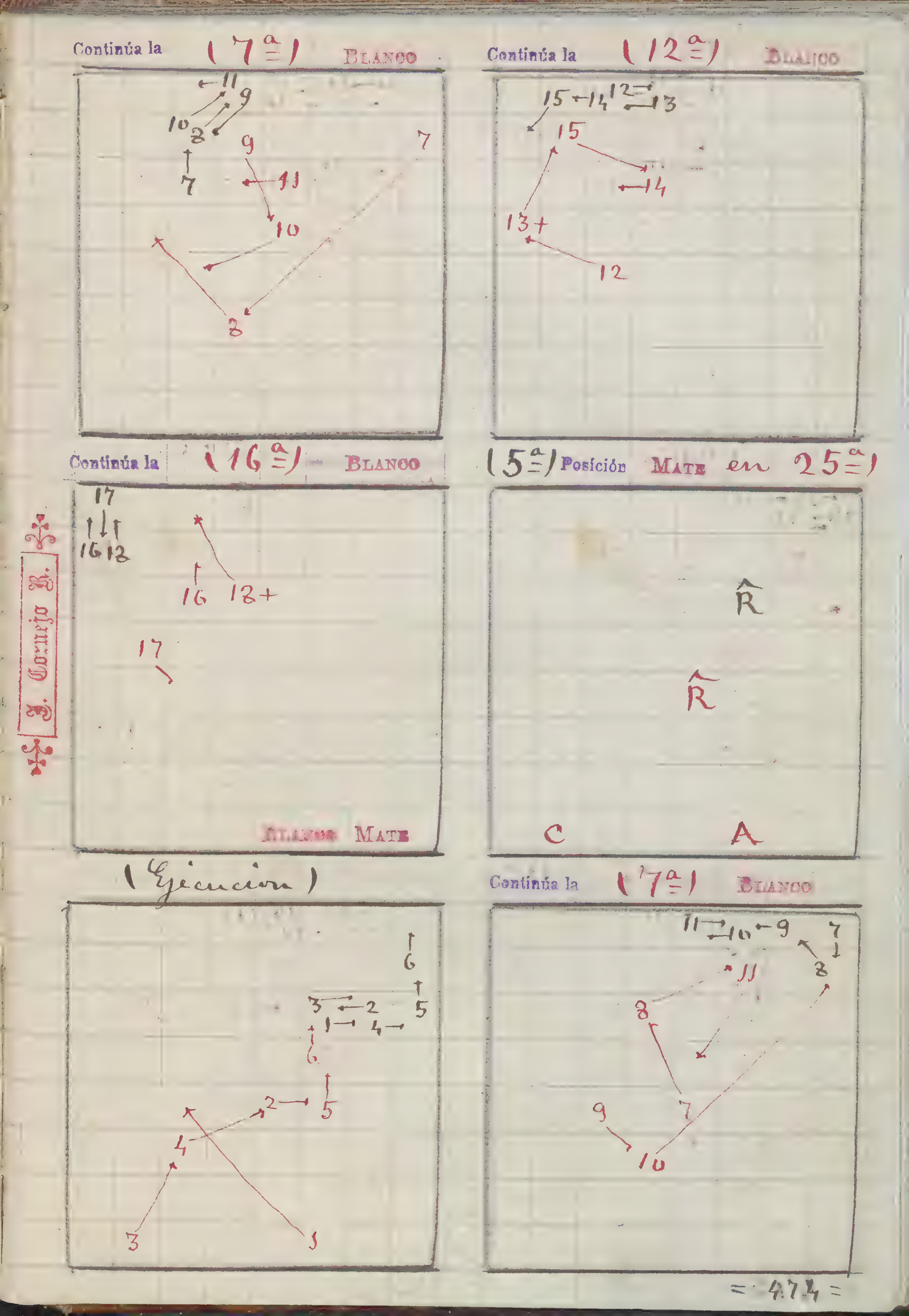

Articulo 2º
Torre contra el Rey solo. =
(Ejecucion)
(1ª) (Posición)
VARIANTE (1ª) Negro á 1ª
(2ª) (Posición)
(Ejecucion)
J. Cornejo B.
= 470 =

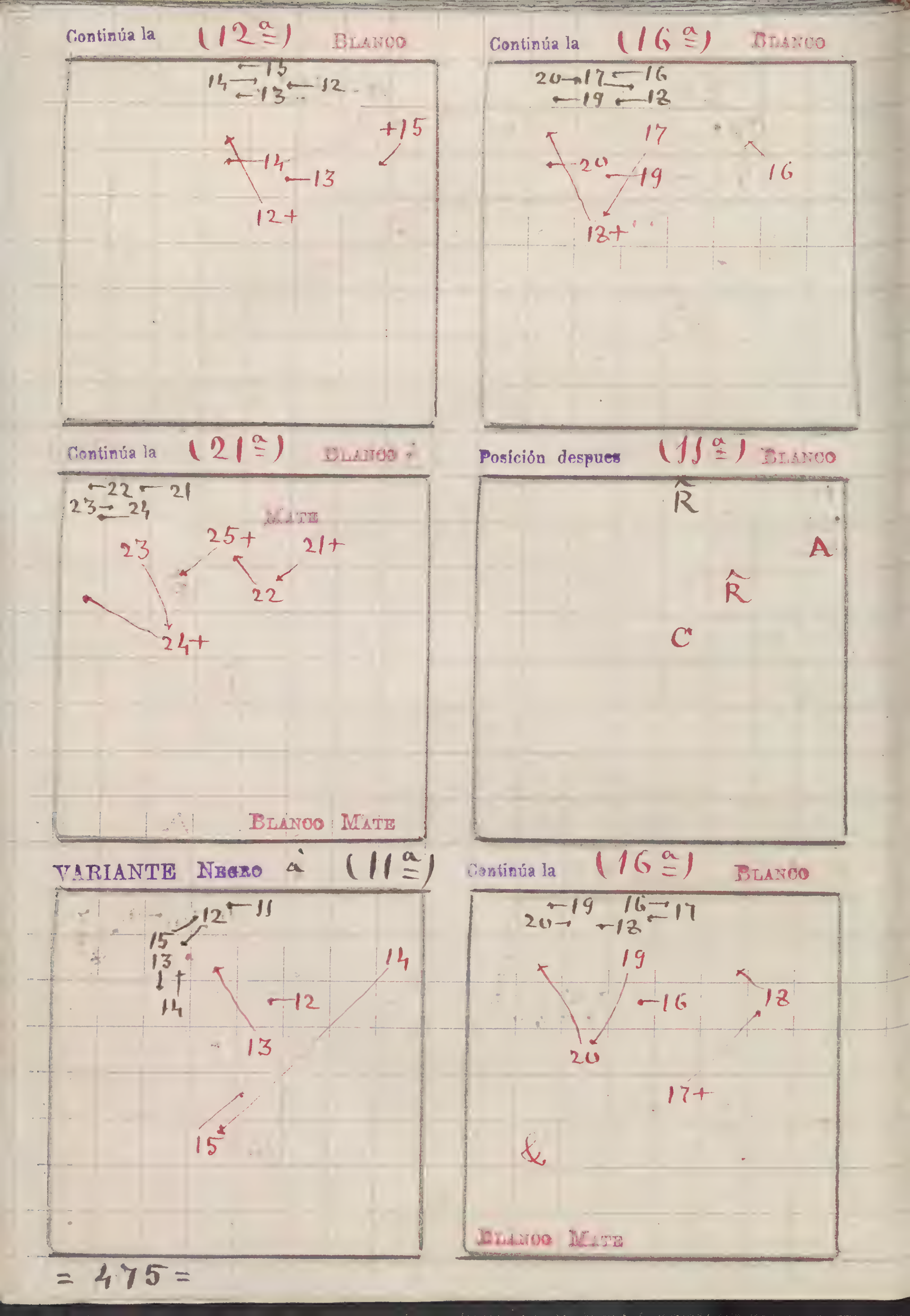


Continúa la (9ª) Blanco
9 → 10 → 11 → 12 → 13
14 +
9
10 → 11 → 12 → 13 →
Blanco Mate
(3ª) (Posición)
T
R̂
R̂
(Ejecucion)
1 4
5
8 7 6 4
2
8 3 1 7
6 5
3
2
Continúa la (9ª) Blanco
13
12
11
9
12 ← 13
10
11
10
9
Continúa la (14ª) Blanco
16 →
15 ← 14
15
16 ← 14
Continúa la (17ª) Blanco
← 17
17
13 +
Blanco Mate


(1ª) (Posición | Mate en 6ª =
Articulo 3º
Alfil y Caballo
contra el
Rey solo =
R̂
A
R̂
C
(Ejecucion)
Continúa la (4ª)
Blanco Mate
(2ª) (Posición | Mate en 10ª)
R̂
C
A
R̂
(Ejecucion)
Blancos Mate
= 472 =


(3ª) Posición MATE en 14ª
(Ejecución)
Continúa la (6ª) BLANCO
Continúa la (10ª) BLANCO
BLANCO MATE
(4ª) Posición MATE en 19ª
(Ejecución)
= 473 =


Continúa la (7ª) Blanco
Continúa la (12ª) Blanco
Continúa la (16ª) Blanco
Blanco Mate
(5ª) Posición Mate en 25ª)
R̂
R̂
C
A
(Ejecución)
Continúa la (7ª) Blanco
J. Cornejo R.

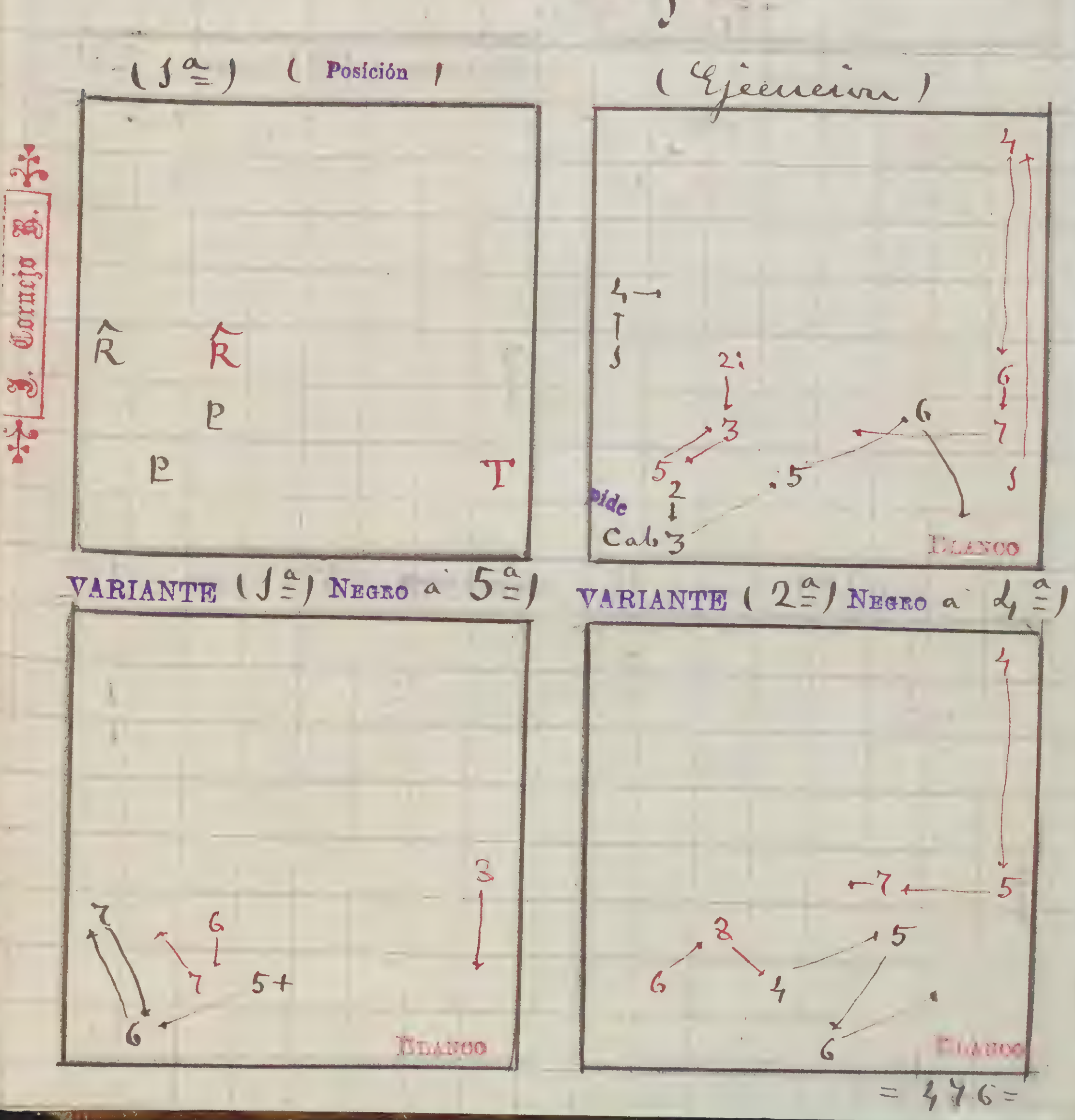


Continúa la (12ª) Blanco
Continúa la (16ª) Blanco
Continúa la (21ª) Blanco
Mate
Blanco Mate
Posición despues (11ª) Blanco
R̂
A
R̂
C
VARIANTE Negro à (11ª)
Continúa la (16ª) Blanco
Blanco Mate
= 475 =

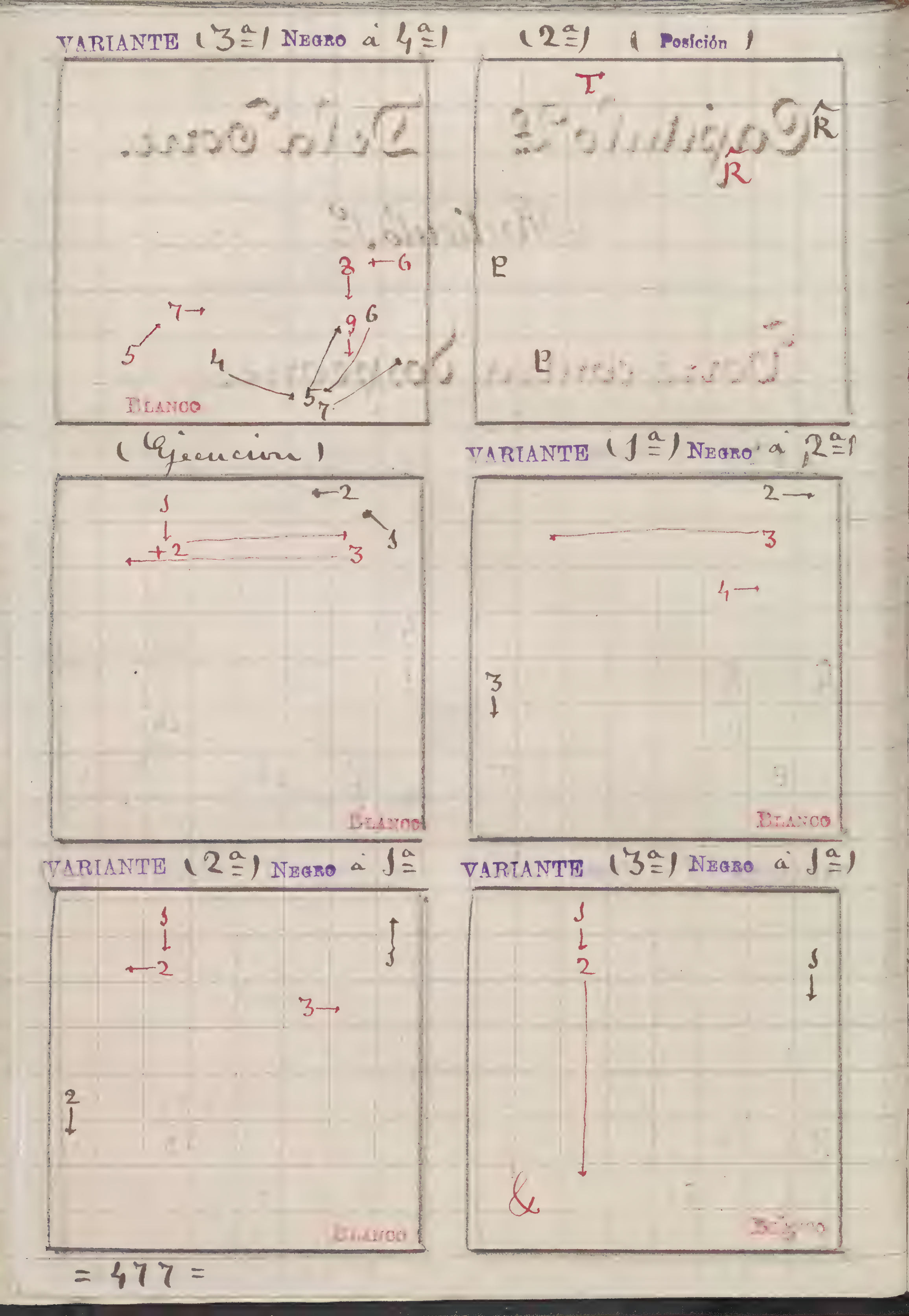
Capitulo 2º — De la Torre.

Articulo 1º

Torre contra dos peones

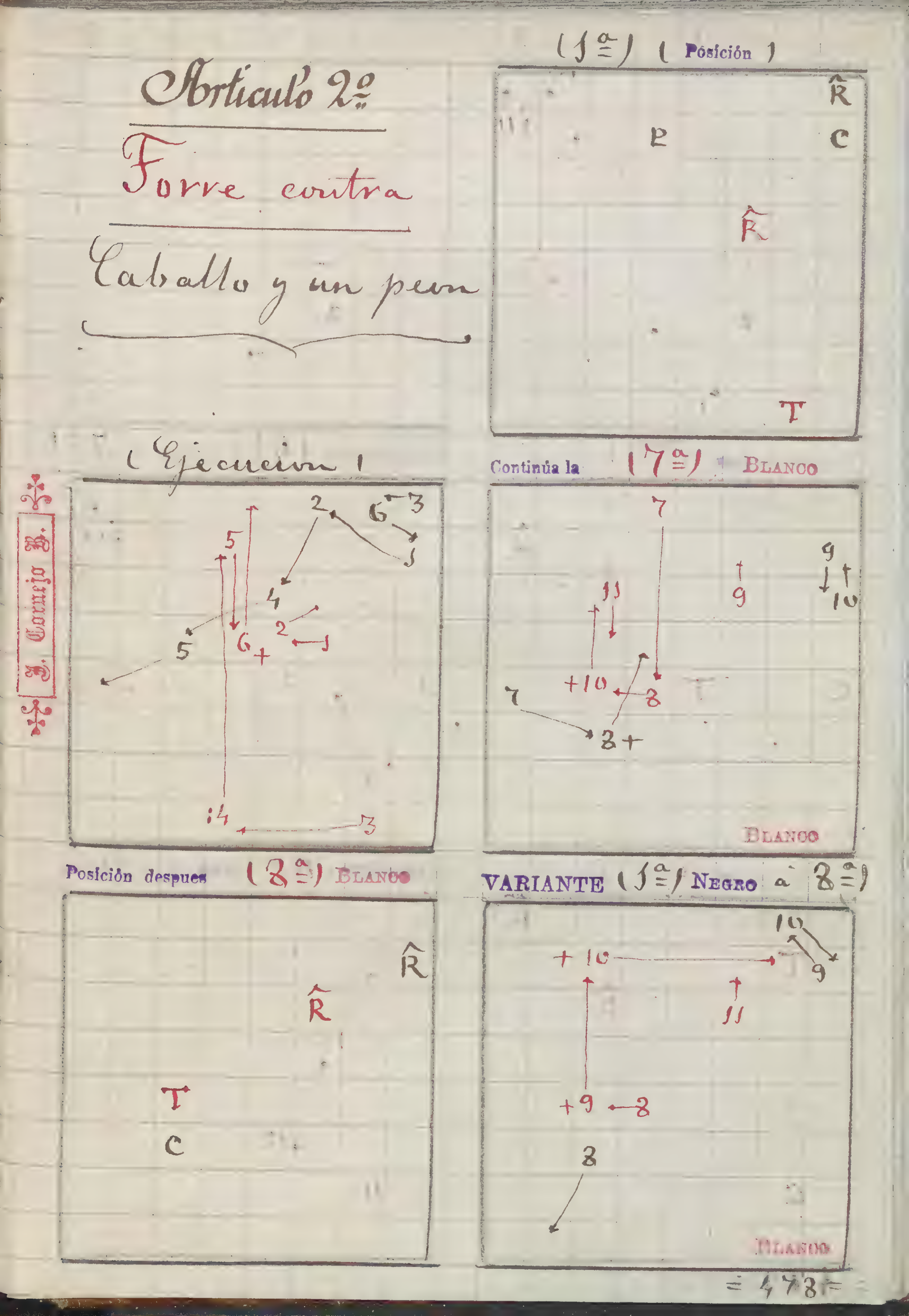


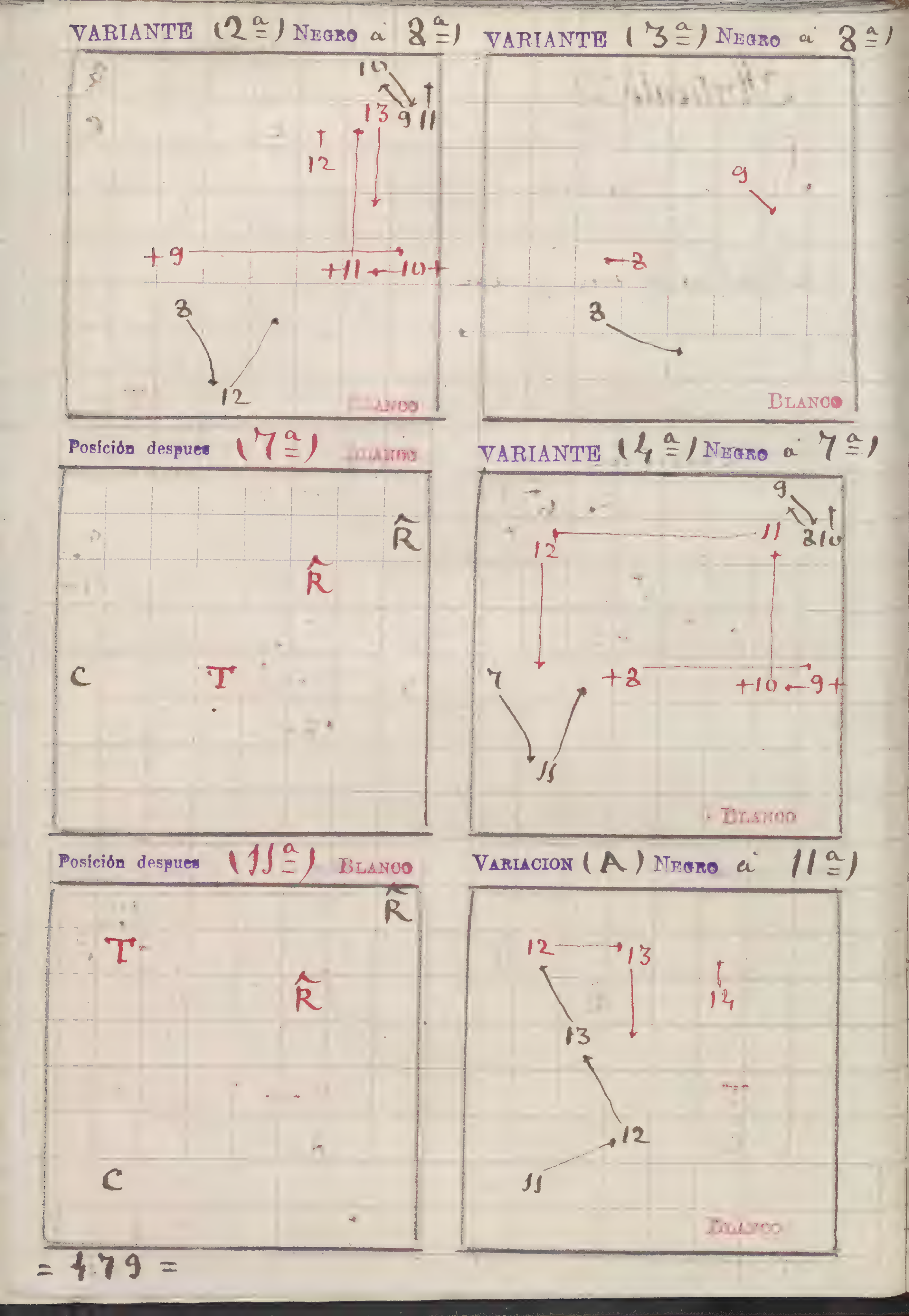
VARIANTE (3ª) Negro á 4ª)   (2ª) (Posición)



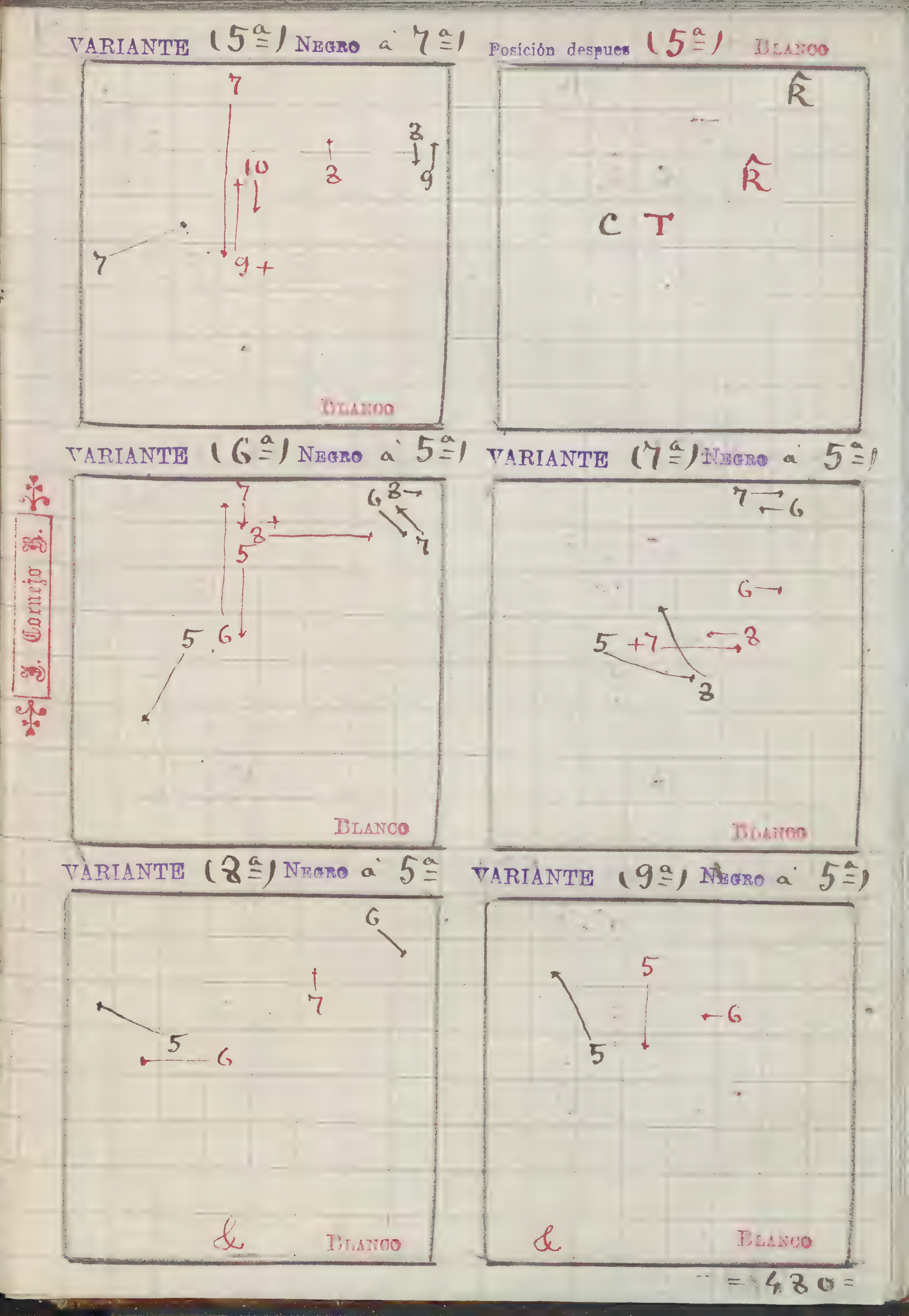
Artículo 2º

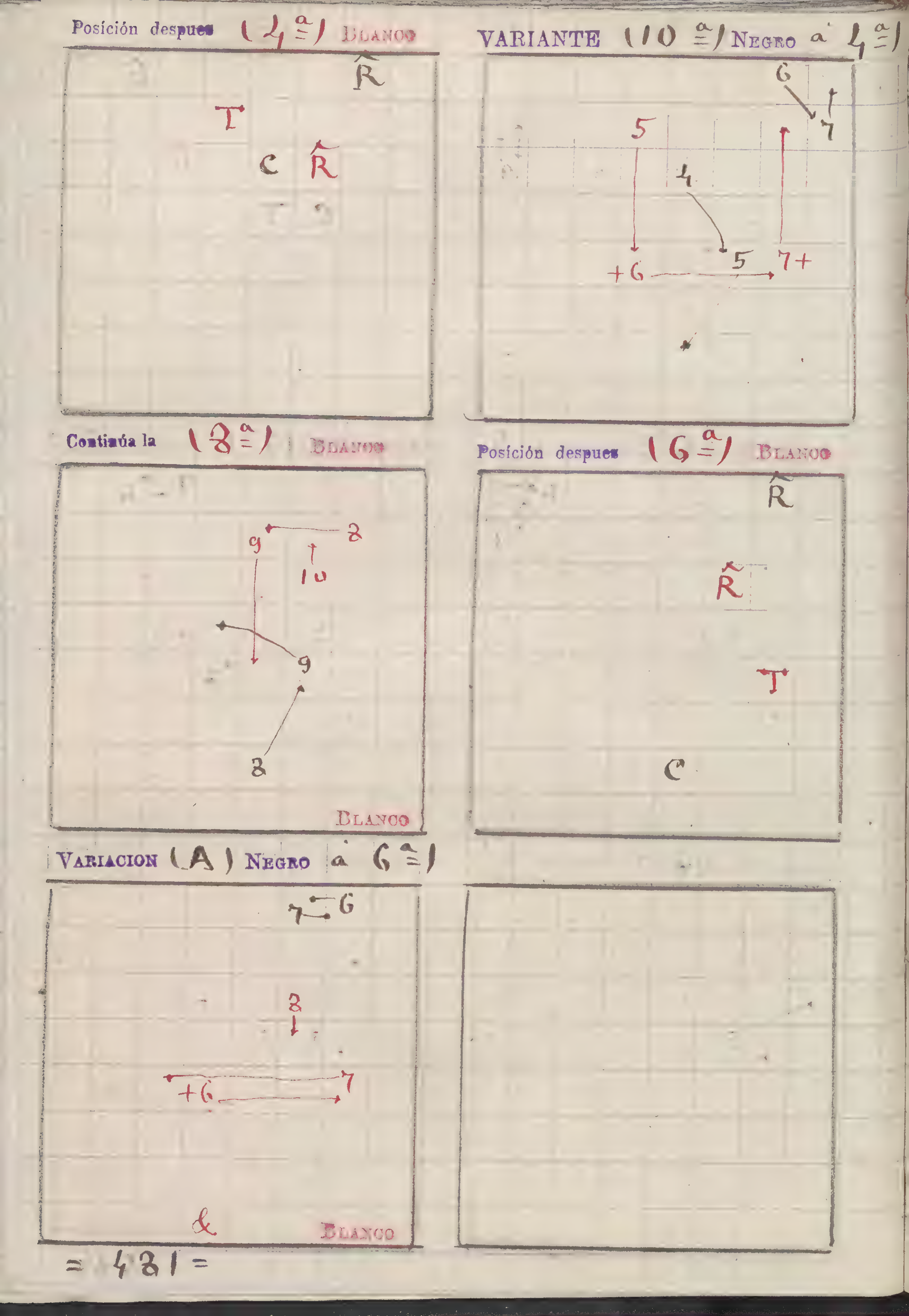
Torre contra Caballo y un peon





VARIANTE (2ª) Negro á 8ª)
VARIANTE (3ª) Negro á 8ª)
Blanco
Blanco
Posición despues (7ª) Blanco
VARIANTE (4ª) Negro á 7ª)
Blanco
Posición despues (11ª) Blanco
Variacion (A) Negro á 11ª)
Blanco
= 479 =


VARIANTE (5ª) Negro á 7ª)
Posición despues (5ª) Blanco
Blanco
VARIANTE (6ª) Negro á 5ª)
VARIANTE (7ª) Negro á 5ª)
Blanco
Blanco
VARIANTE (8ª) Negro á 5ª
VARIANTE (9ª) Negro á 5ª)
Blanco
Blanco
J. Cornejo B.



Posición despues (4ª) Blanco
VARIANTE (10ª) Negro á 4ª
Continúa la (8ª) Blanco
Posición despues (6ª) Blanco
Blanco
Variacion (A) Negro á 6ª
Blanco

= 431 =

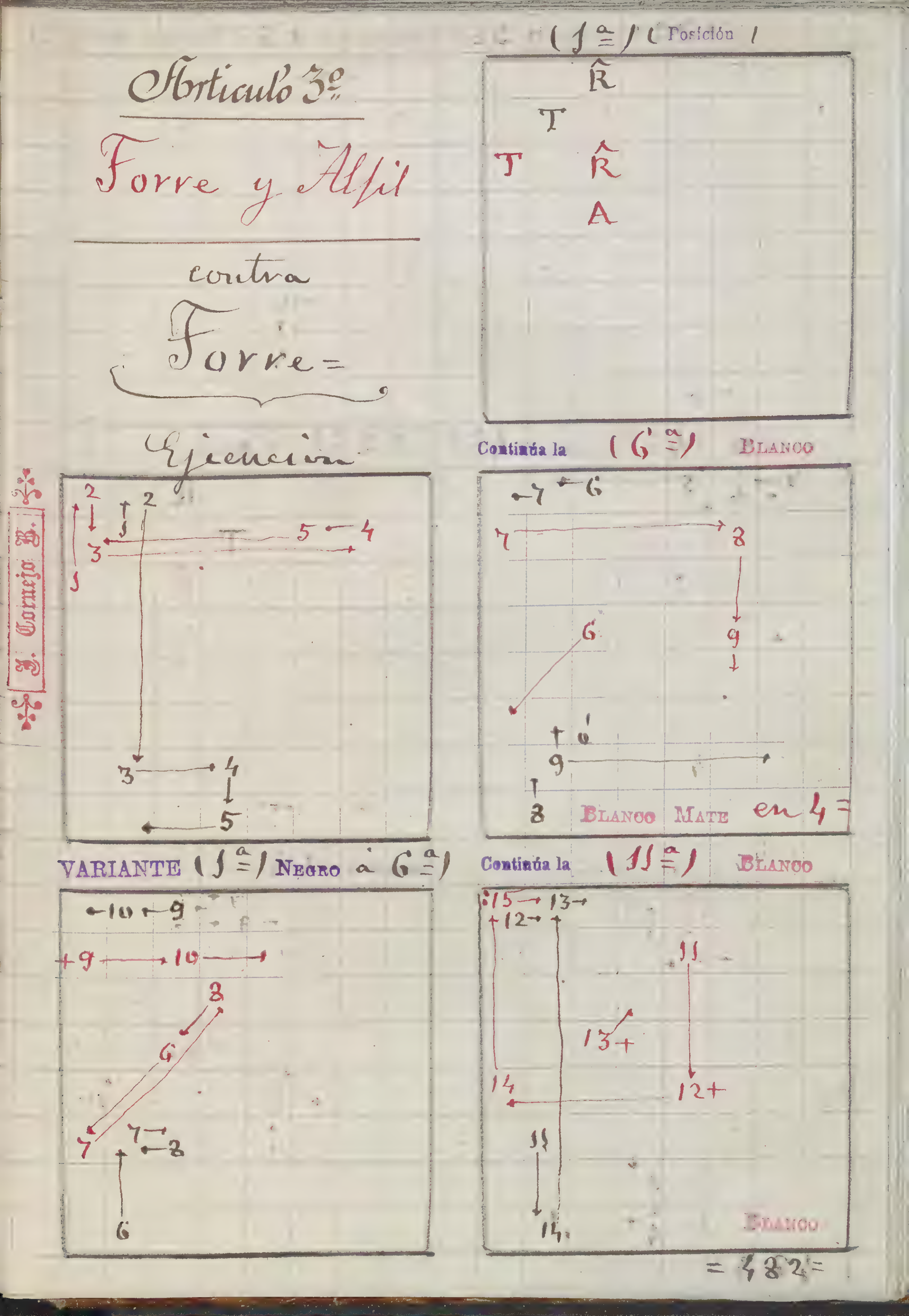
Articulo 3º

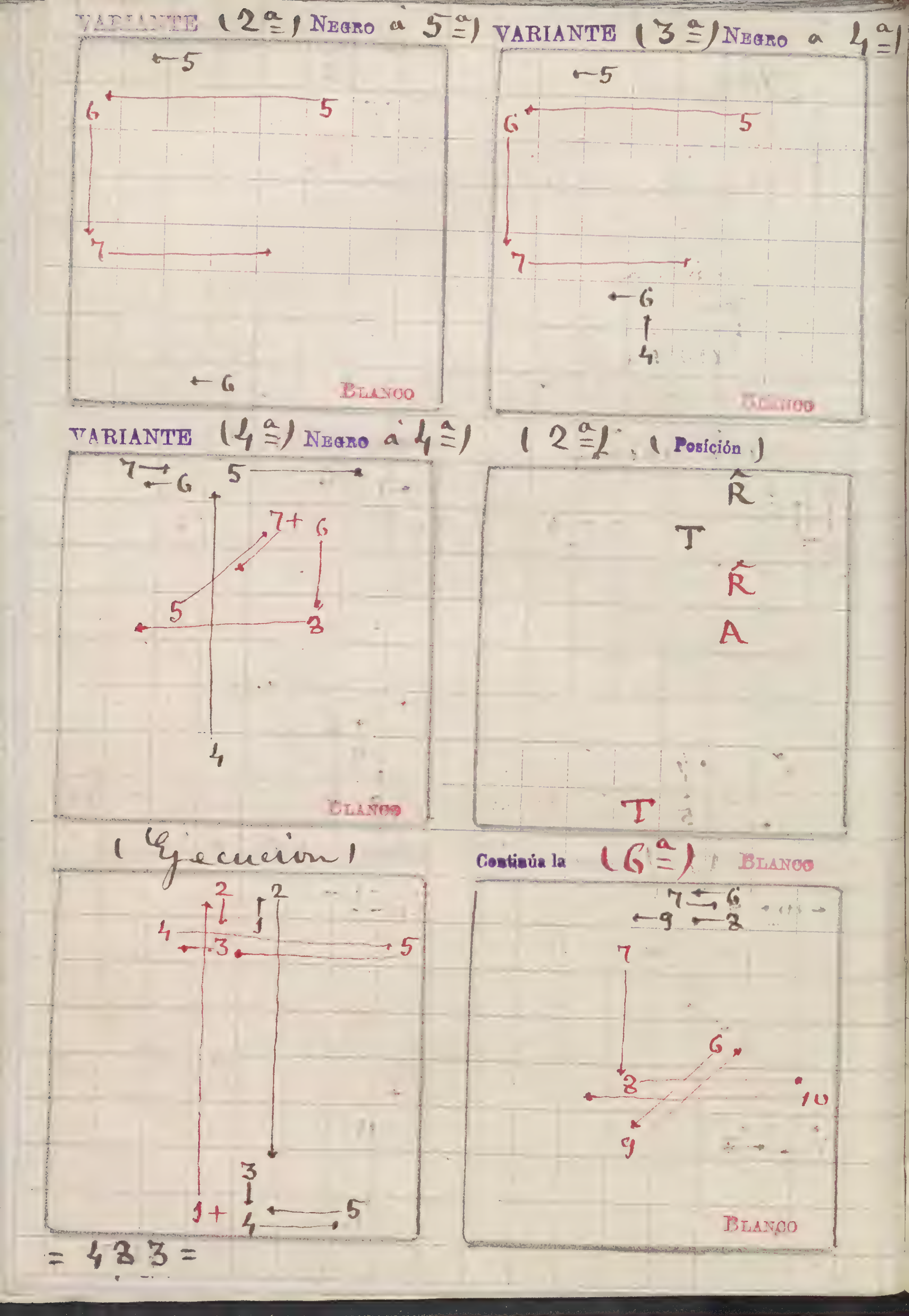
Torre y Alfil

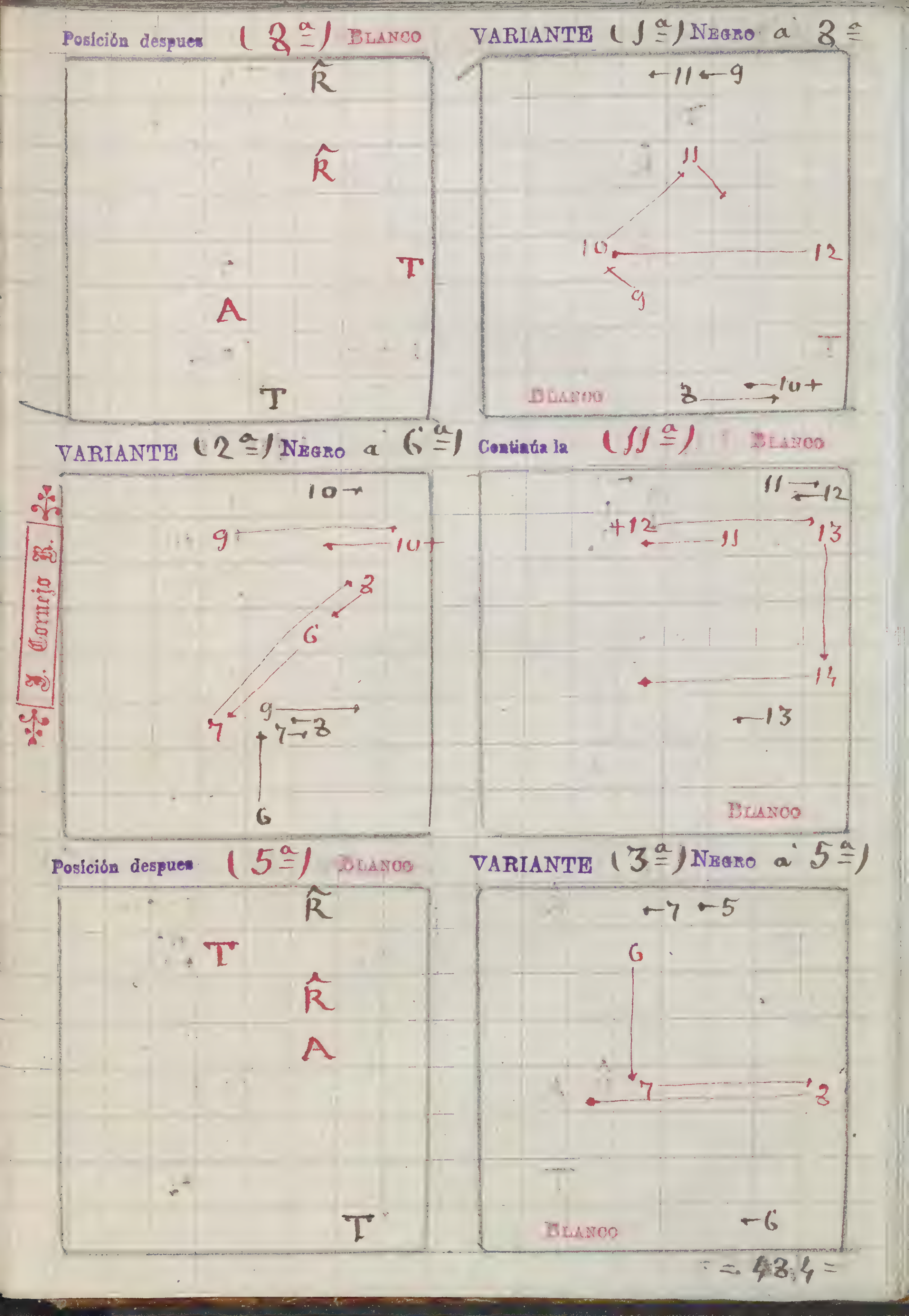
contra

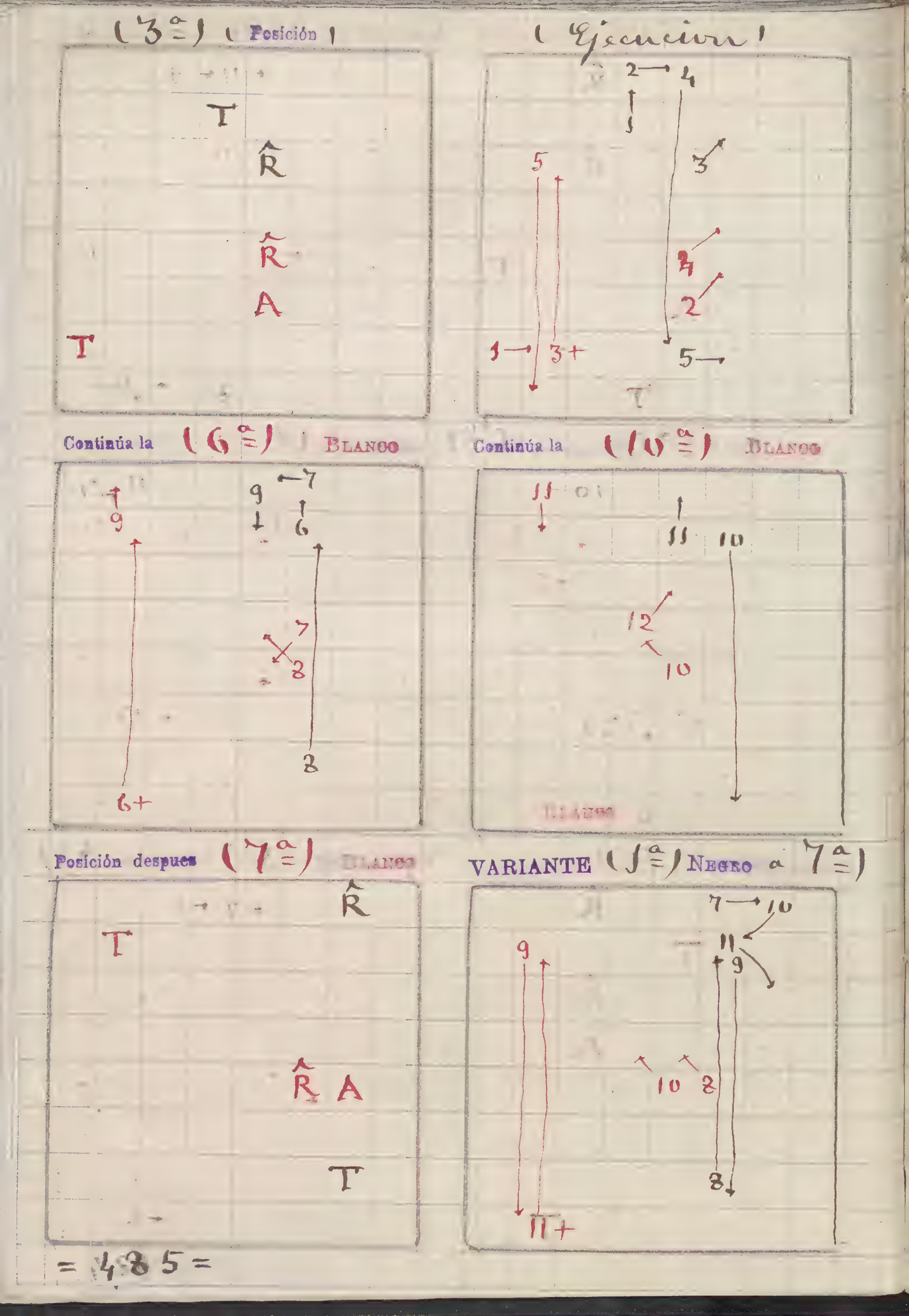
Torre =

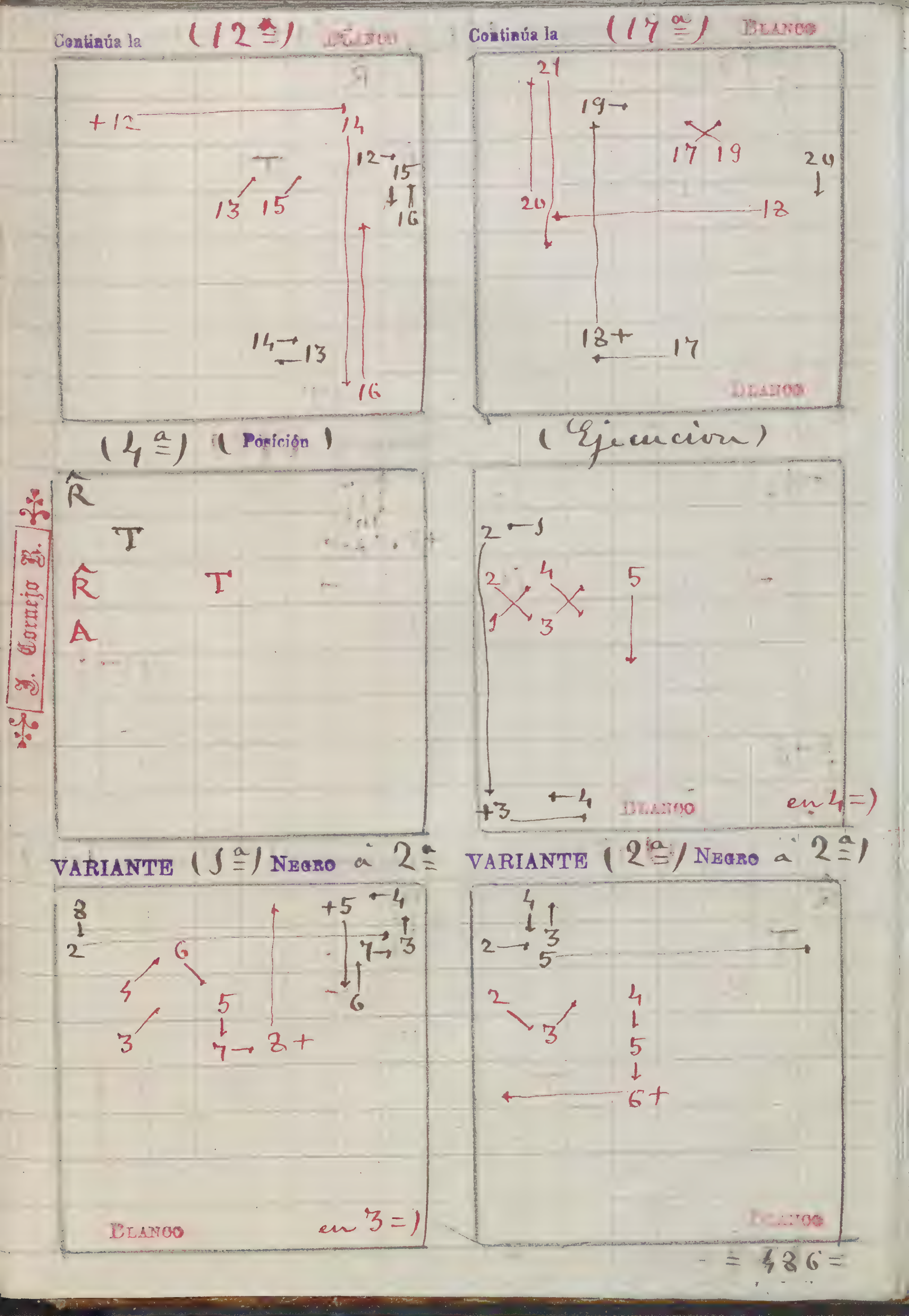
Ejecución



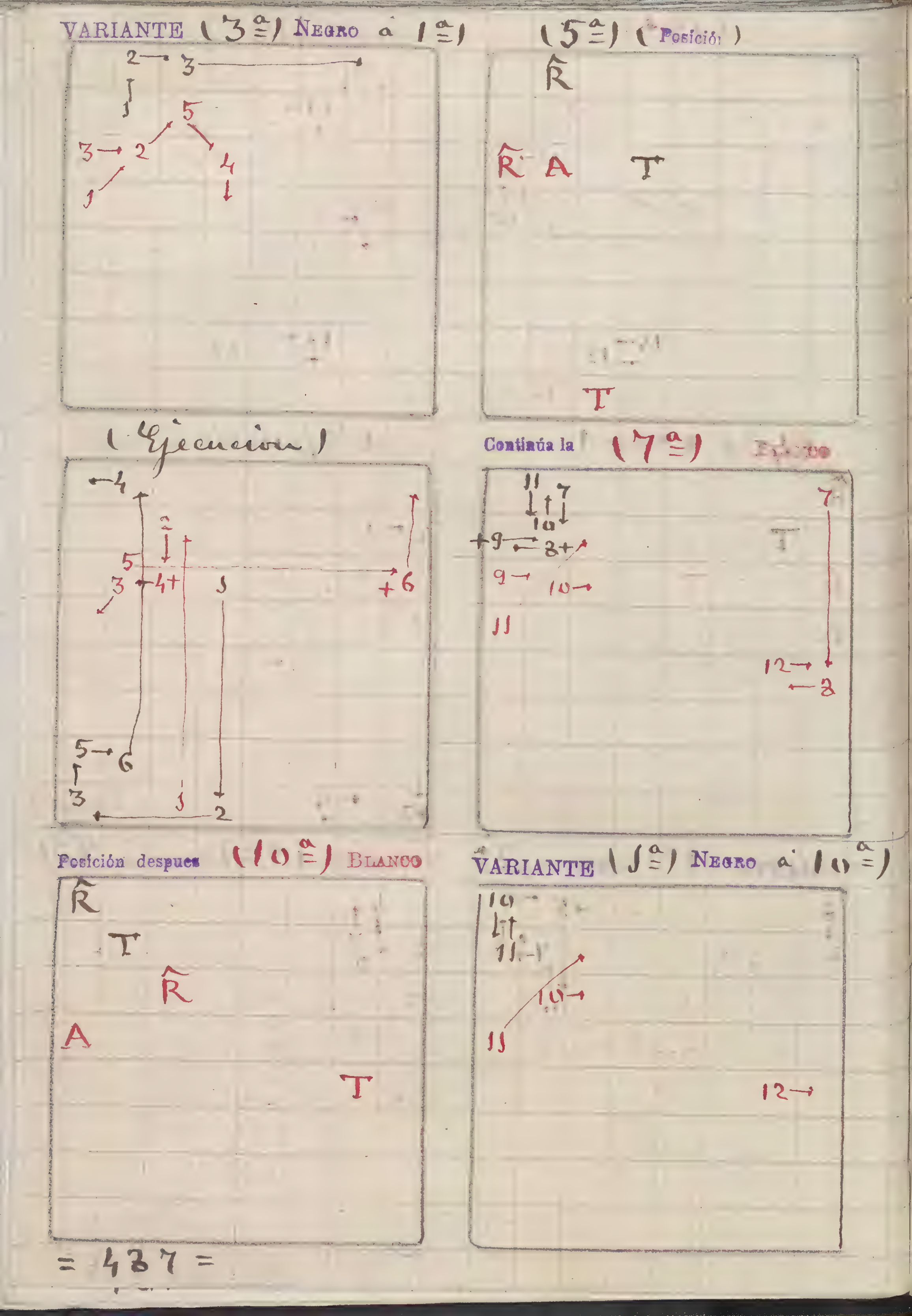

VARIANTE (2ª) Negro á 5ª)
VARIANTE (3ª) Negro a 4ª)
Blanco
VARIANTE (4ª) Negro á 4ª)
Blanco
(2ª) (Posición)
R
T
R
A
T
(Ejecucion)
Continúa la (6ª) Blanco
Blanco
= 433 =

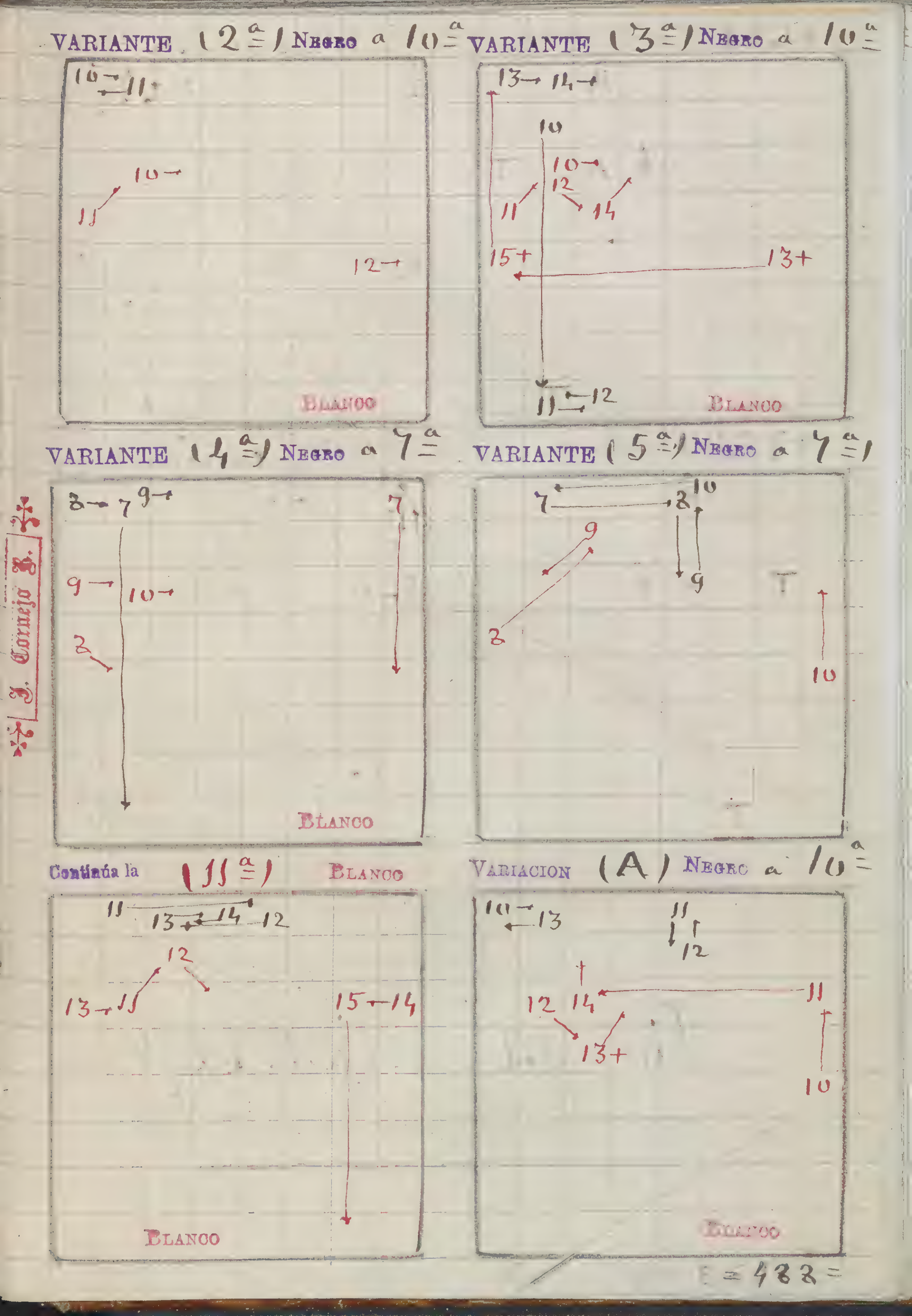

Posición despues (8ª) Blanco
VARIANTE (1ª) Negro á 8ª
Blanco
VARIANTE (2ª) Negro á 6ª
Continúa la (11ª) Blanco
Blanco
J. Cornejo R.
Posición despues (5ª) Blanco
VARIANTE (3ª) Negro á 5ª
Blanco
= 43,4 =

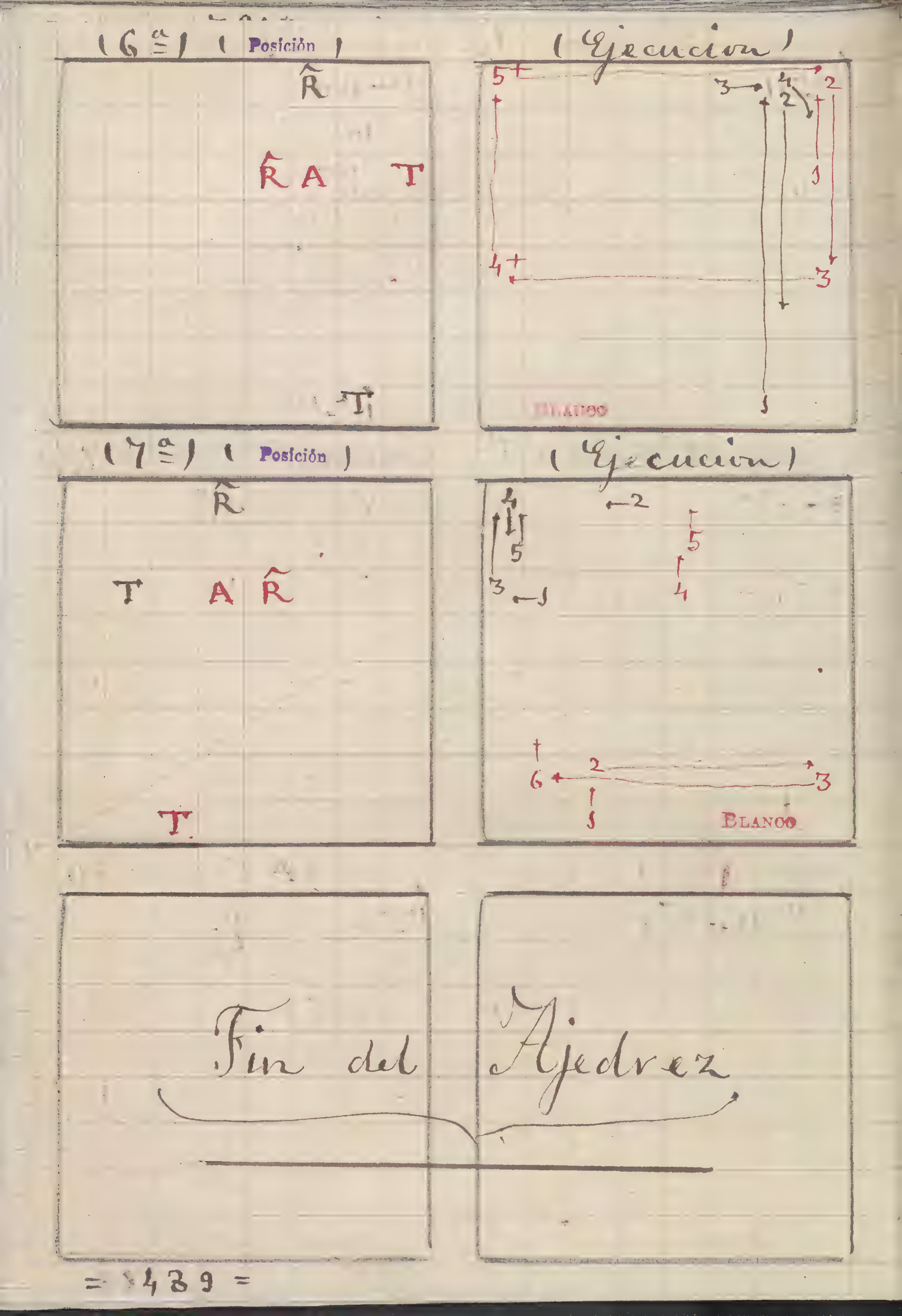

(3ª) (Posición)
(Ejecución)
Continúa la (6ª) Blanco
Continúa la (10ª) Blanco
Posición despues (7ª) Blanco
VARIANTE (1ª) Negro a 7ª)
= 485 =



Continúa la (12ª) Blanco
Continúa la (17ª) Blanco
Blanco
(4ª) (Posición)
(Ejecución)
Blanco
en 4=)
J. Cornejo B.
VARIANTE (1ª) Negro á 2ª
VARIANTE (2ª) Negro á 2ª
Blanco
en 3=)
Blanco


VARIANTE (3ª) Negro á 1ª)
(5ª) (Posición)
R̂
R̂ A T
T
(Ejecucion)
Continúa la (7ª) Blanco
T
Posición despues (10ª) Blanco
R̂
T
R̂
A
T
VARIANTE (1ª) Negro á 10ª)
= 437 =


VARIANTE (2ª) Negro a 10ª
Blanco
VARIANTE (3ª) Negro a 10ª
Blanco
VARIANTE (4ª) Negro a 7ª
Blanco
VARIANTE (5ª) Negro a 7ª
J. Cornejo B.
Continúa la (11ª) Blanco
Blanco
VARIACION (A) Negro a 10ª
Blanco
= 483 =


(6ª) (Posición)
(Ejecucion)
R
R A T
T
BLANCO
(7ª) (Posición)
(Ejecucion)
R
T A R
T
BLANCO
Fin del Ajedrez
= 1439 =

Libro 2º

De las Damas.

Este se dividirá en

Parte 1ª = Siete partidas en que el blanco con la salida debe ganar.

Parte 2ª = Cinco defensas por el negro, ó sean l partidas en que el blanco con la salida debe perder.

Cada una de estas partidas tiene un Juego modelo y varios Modelillos.

Primera parte.

Comprende las partidas en que el blanco con la salida debe ganar.

Preliminares

Origen del juego y reglas generales.

El origen de las Damas es mas antiguo que el de el Ajedrez; segun algunos historiadores, que dicen lo jugaban los Romanos en el suelo con tejuelos de color blanco y encarnados, formando el tablero sobre una piel de buey.

El juego se compone del tablero y doce fichas ó piezas para cada jugador.

El tablero consta de 64 casillas de color blanco y negro alternadas, y se coloca de modo que la calle ma-

ra de casillas blancas esté a la derecha de ambos jugadores.

Las piezas se colocan por ambos lados en las primeras doce casillas blancas, y para empezar a jugar sale siempre el color blanco, que se concede al de mas autoridad o se saca a la suerte.

Los peones marchan de casilla blanca a blanca no estando ocupada, y en sentido oblicuo, no adelantando mas que una casilla; pero siempre que se aproxime un peon blanco al negro o vice versa y puede como es consiguiente pasar a la casilla que ocupaba, es obligatorio tomarle inmediatamente; y si tomase dos o mas, se toman tantos peones como casillas vaya, para lo cual se pasa por encima el peon que se encuentra y se coloca en la casilla desocupada, quitando del tablero el peon preso.

Todo peon que llegue a las casillas de la columna o última línea del tablero tiene derecho a coronarse Reina o Dama, y ya puede recorrer todo el tablero.

En el caso de tener que tomar o prender en dos partes a la vez, es de obligacion hacerlo por la de mayor cantidad.

Las demas reglas y leyes son convencionales entre los ambos jugadores.

Colocación de los peones

Planteo de partidas

Sale el blanco

Los dos puntos indican la toma de peon.

(1ª) (Partida)

5 2 1 4 3 6 5 2 5 6 3 4

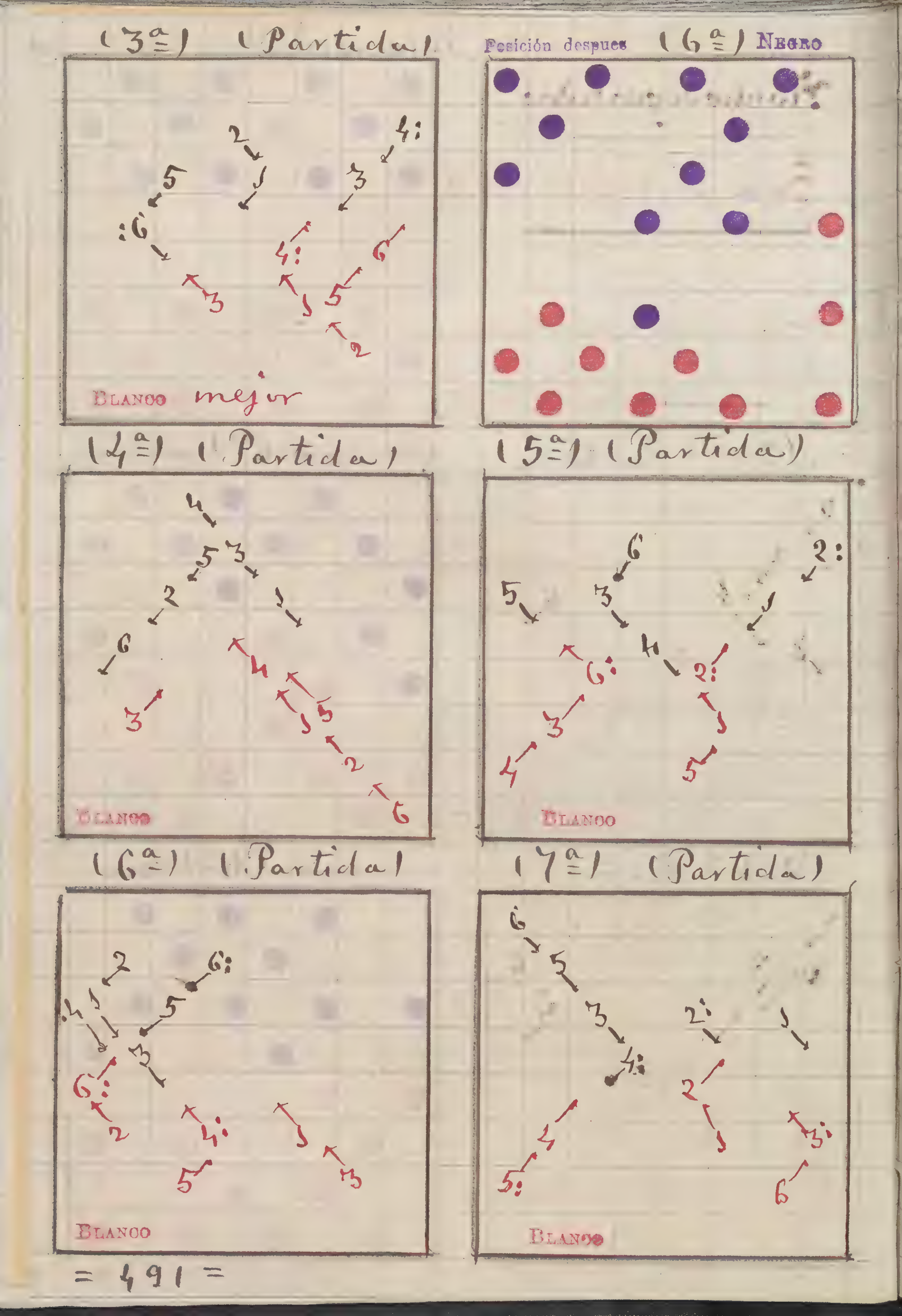
Posición despues (6ª) jugada NEGRO

(2ª) (Partida)

3 4 2: 1 6 5 2: 4 6 5 5 3

Posición despues (6ª) NEGRO

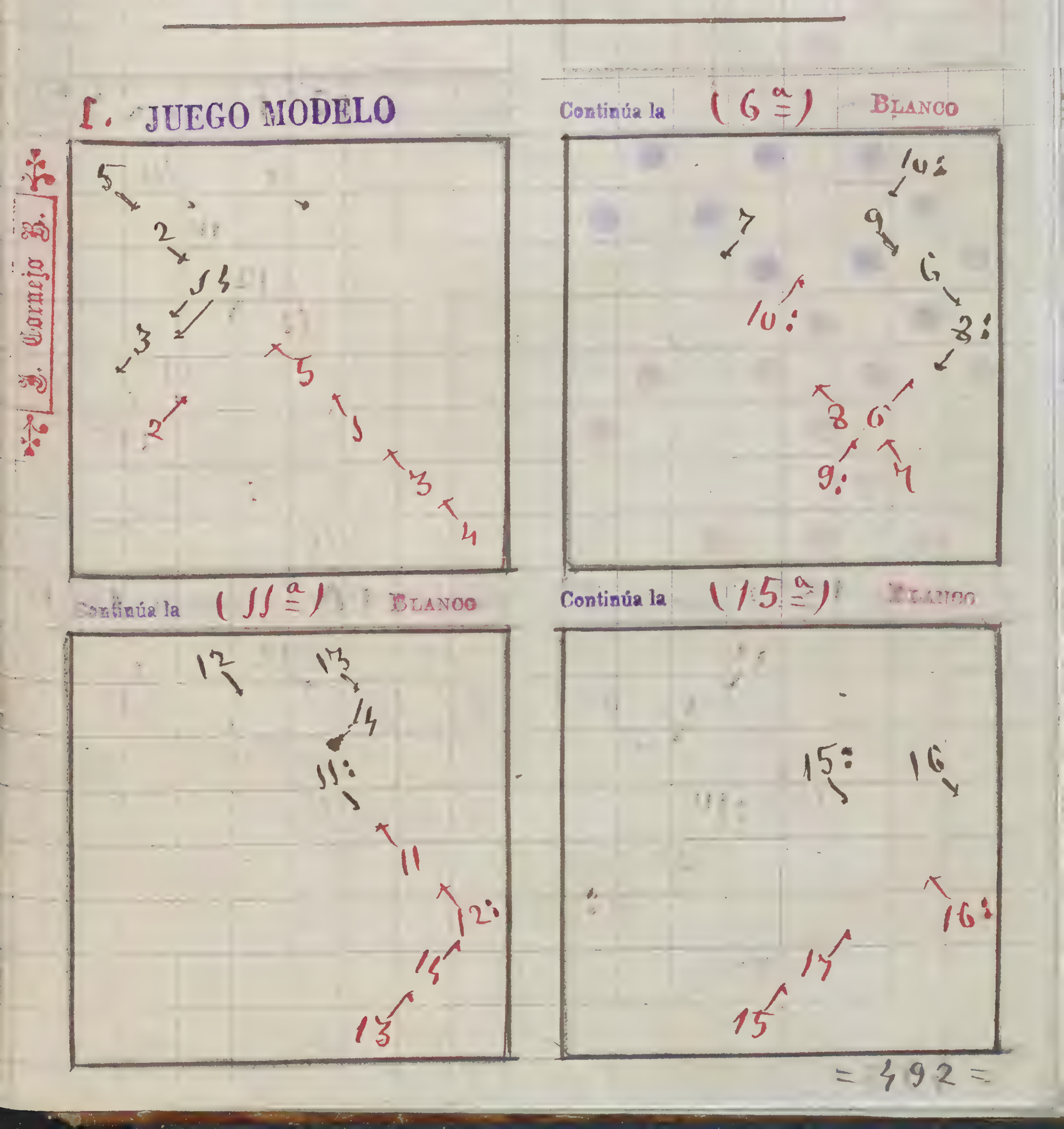
J. Cornejo T.

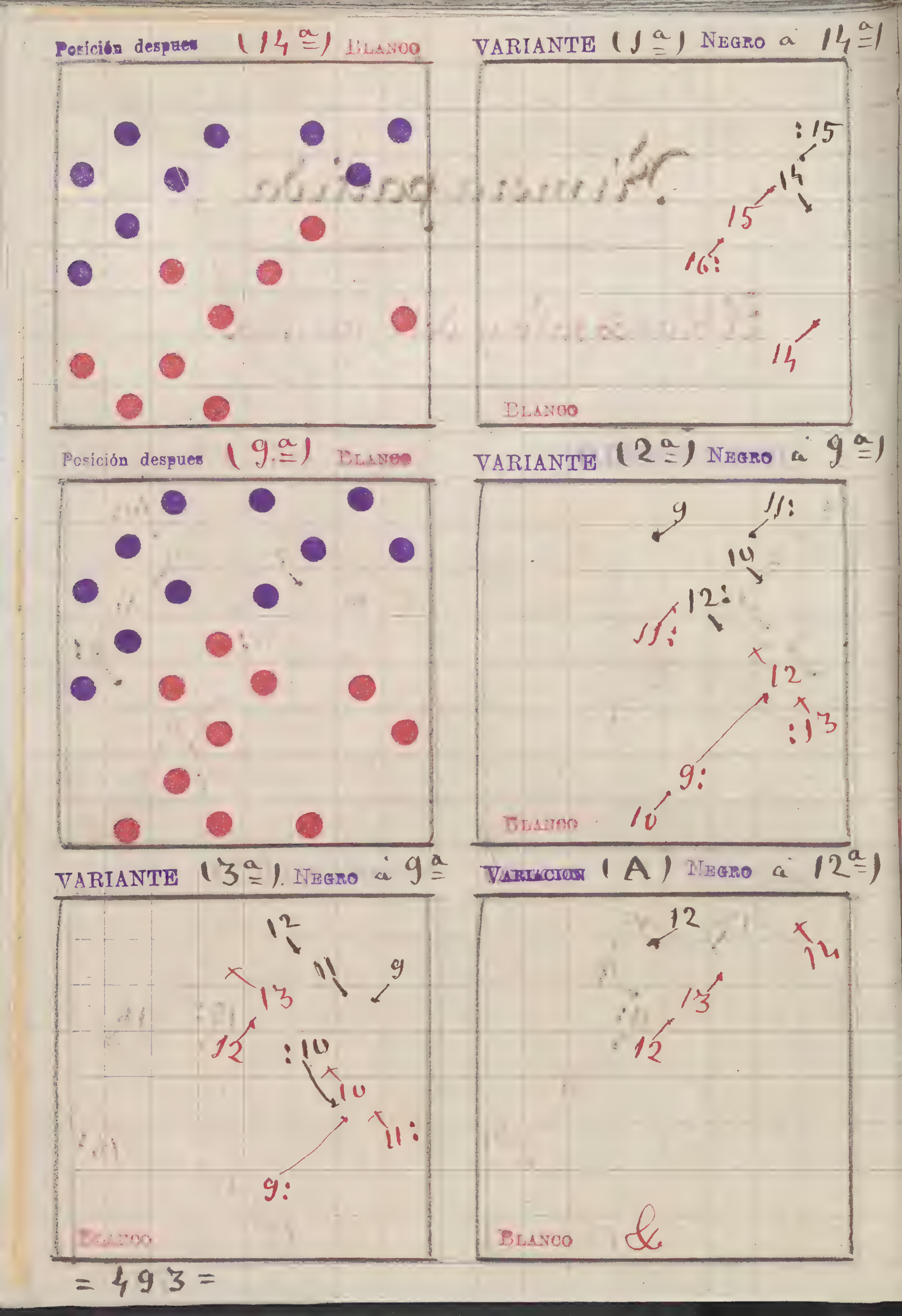


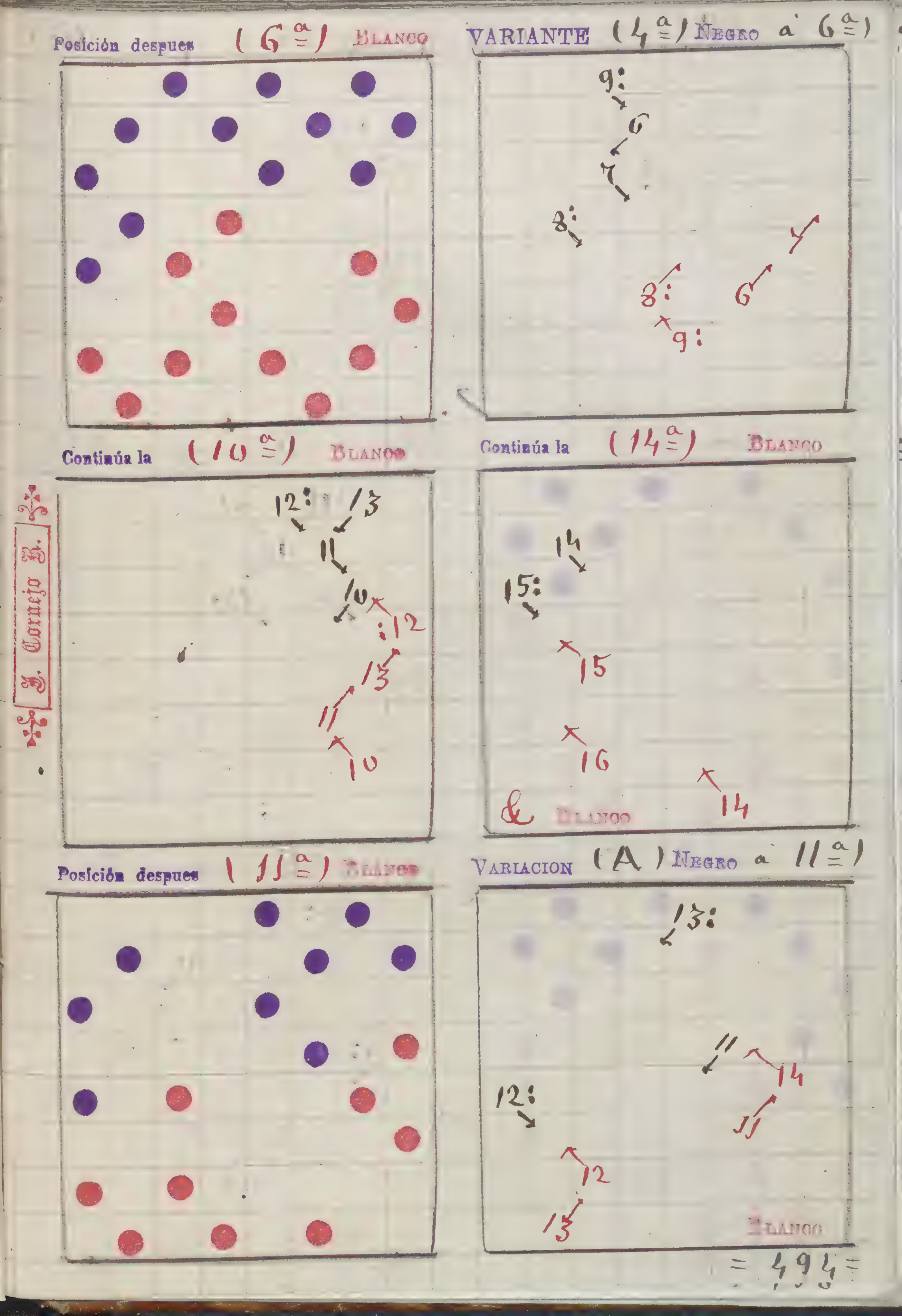
(3ª) (Partida)
Blanco mejor
Posición despues (6ª) Negro
(4ª) (Partida)
Blanco
(5ª) (Partida)
Blanco
(6ª) (Partida)
Blanco
(7ª) (Partida)
Blanco

Primera partida

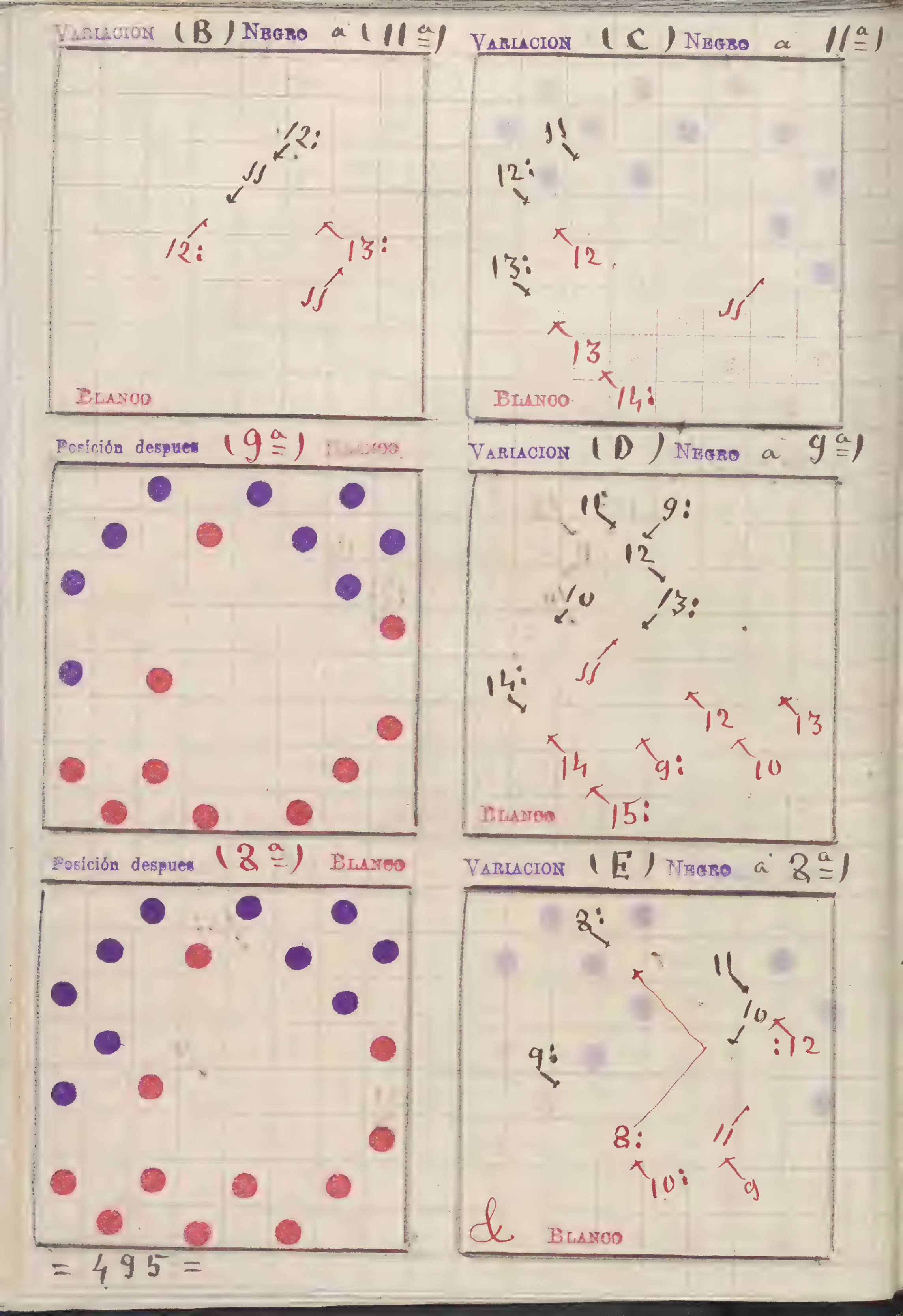
El blanco sale y debe ganar.

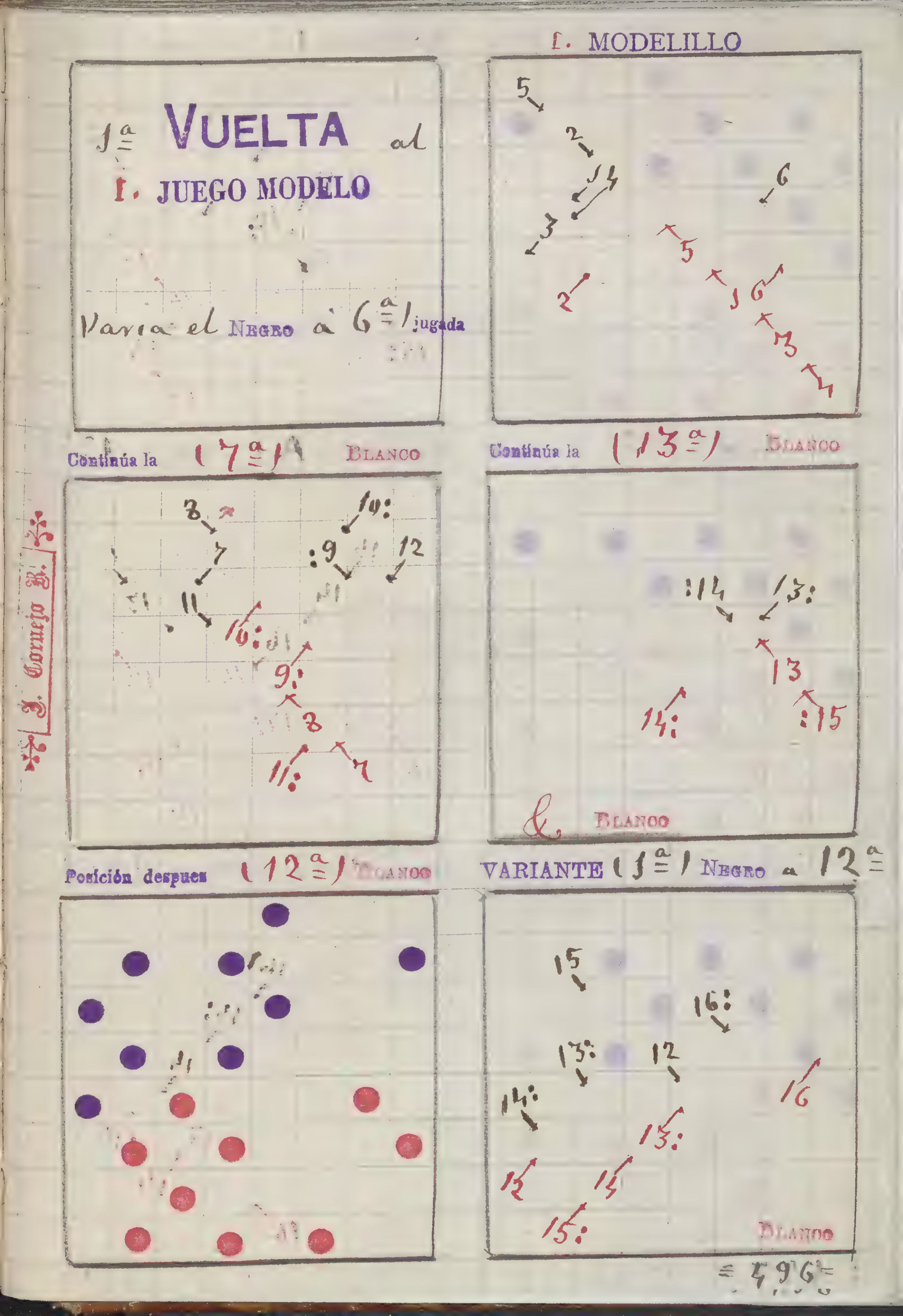



Posición despues (14ª) Blanco
VARIANTE (1ª) Negro á 14ª)
:15
14
15
16:
14
Blanco
Posición despues (9ª) Blanco
VARIANTE (2ª) Negro á 9ª)
9
11:
10
12:
11:
12
:13
9:
10
Blanco
VARIANTE (3ª) Negro á 9ª
12
11
9
13
12
:10
10
11:
9:
Blanco
Variacion (A) Negro á 12ª)
12
14
13
12
Blanco



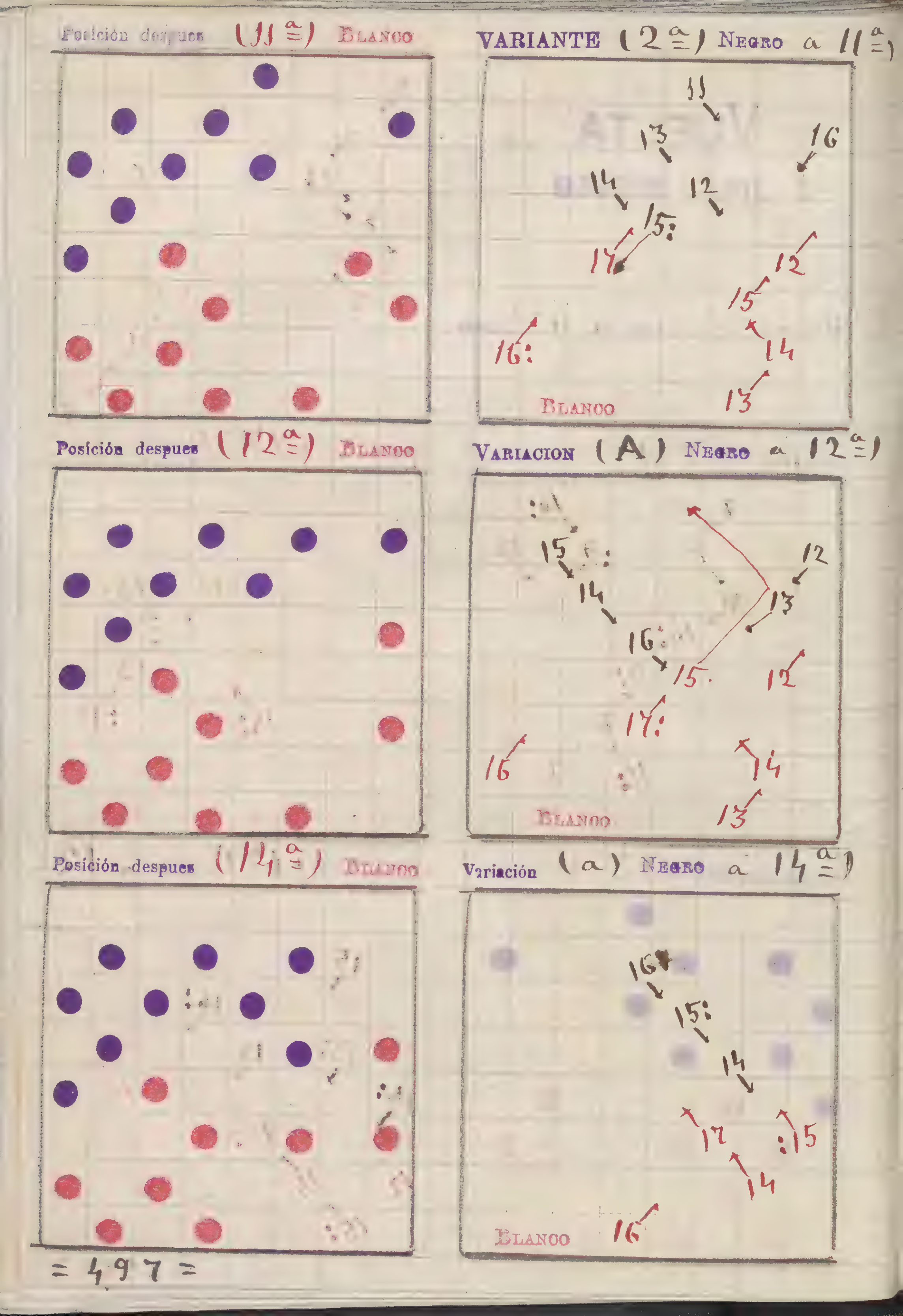
Posición despues (6ª) Blanco
Variante (4ª) Negro á 6ª
Continúa la (10ª) Blanco
Continúa la (14ª) Blanco
& Blanco
J. Cornejo B.
Posición despues (11ª) Blanco
Variacion (A) Negro á 11ª
Blanco
= 494 =


Variacion (B) Negro a (11ª)
12:
11
12:
13:
11
Blanco
Variacion (C) Negro a 11ª)
11
12:
12
13:
11
13
14:
Blanco
Posición despues (9ª) Blanco
Variacion (D) Negro a 9ª)
11
9:
12
10
13:
11
14:
12
13
14
9:
10
15:
Blanco
Posición despues (8ª) Blanco
Variacion (E) Negro a 8ª)
8:
11
10
:12
9:
8:
11
10:
9
Blanco
= 495 =


1ª VUELTA al
I. JUEGO MODELO
Varia el NEGRO á 6ª jugada
I. MODELILLO
Continúa la (7ª) BLANCO
Continúa la (13ª) BLANCO
J. Cornejo B.
BLANCO
Posición despues (12ª) BLANCO
VARIANTE (1ª) NEGRO á 12ª
BLANCO
496

Posición despues (11ª) Blanco

VARIANTE (2ª) Negro a 11ª)

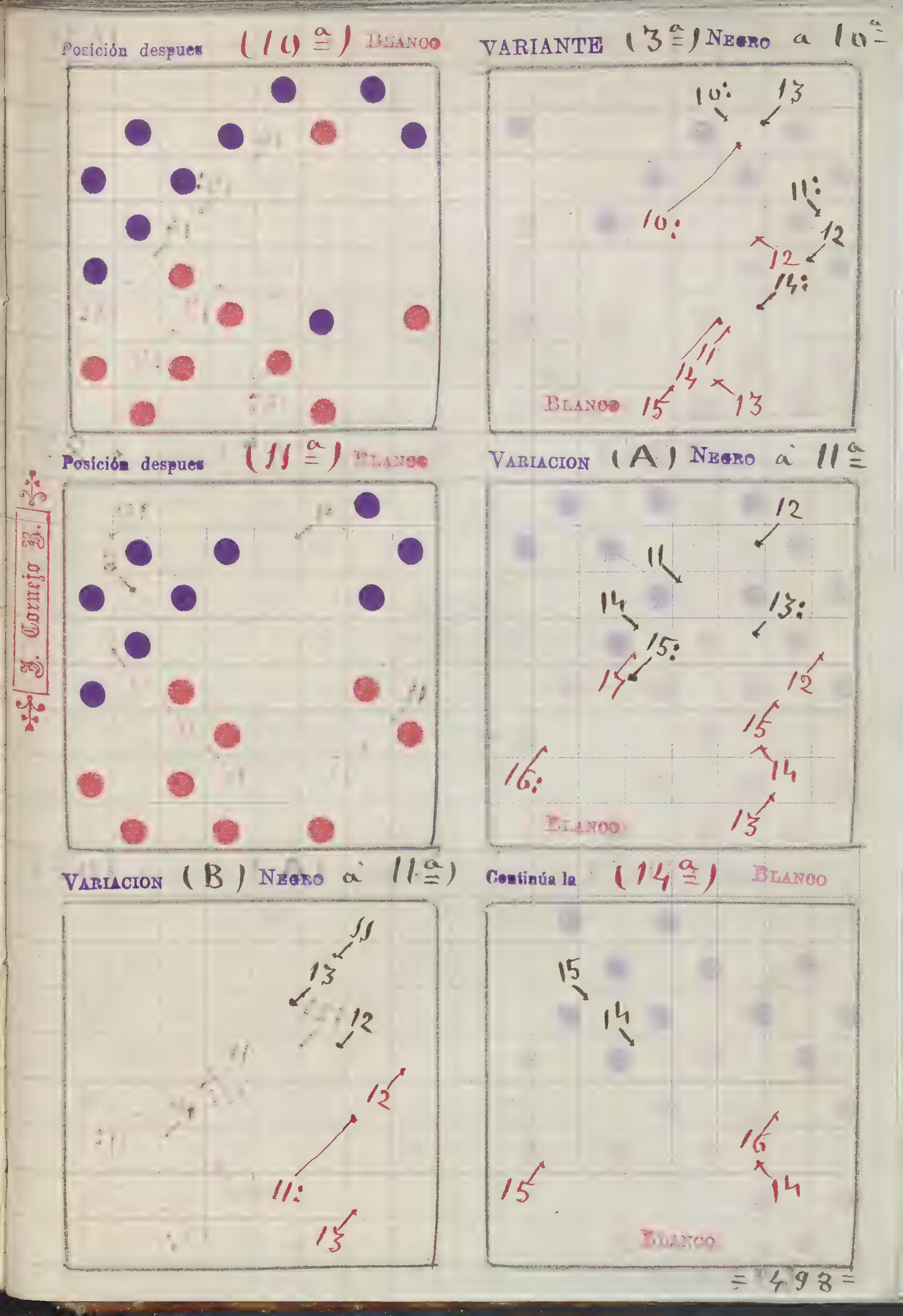


Posición despues (12ª) Blanco

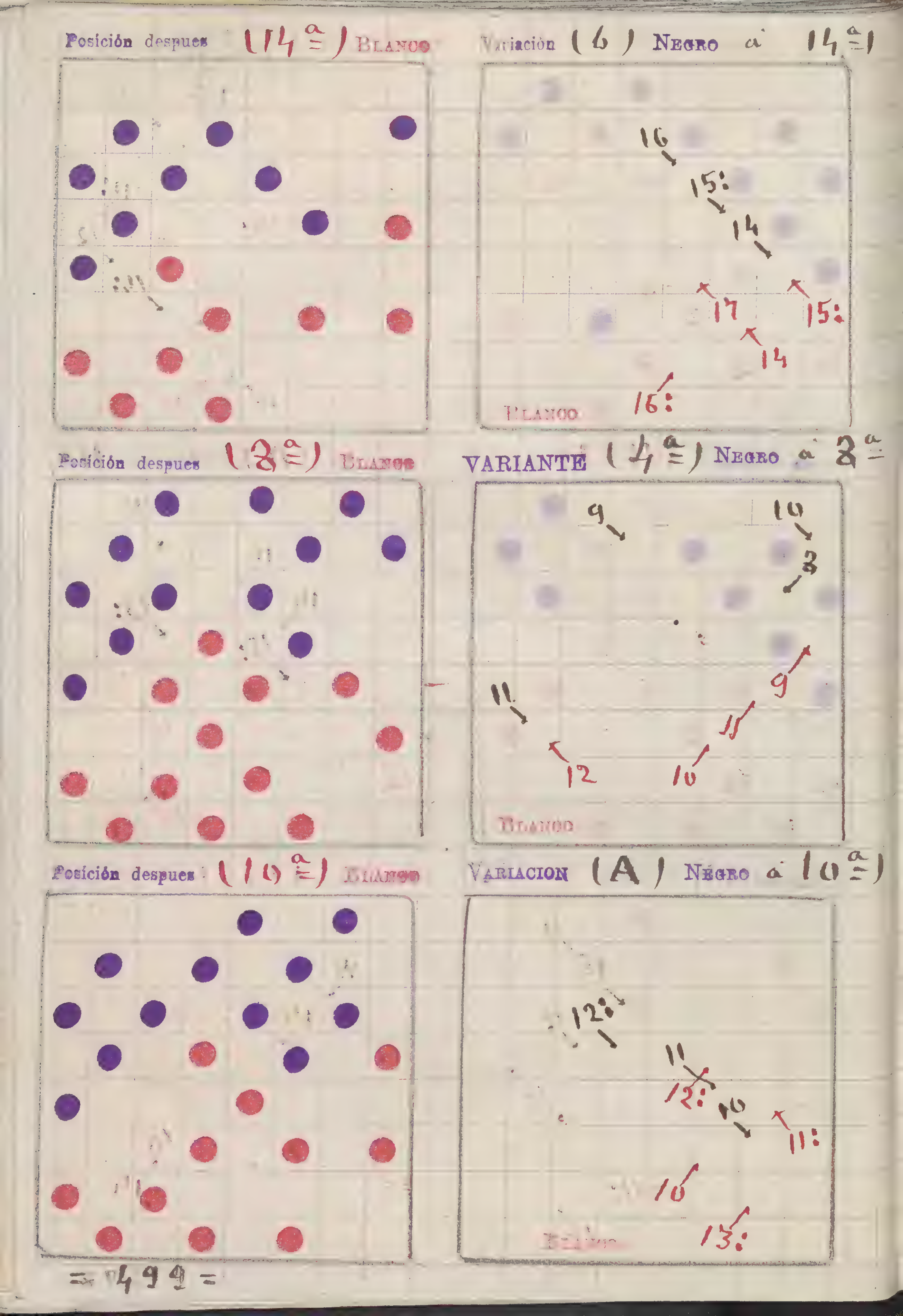
Variacion (A) Negro a 12ª)

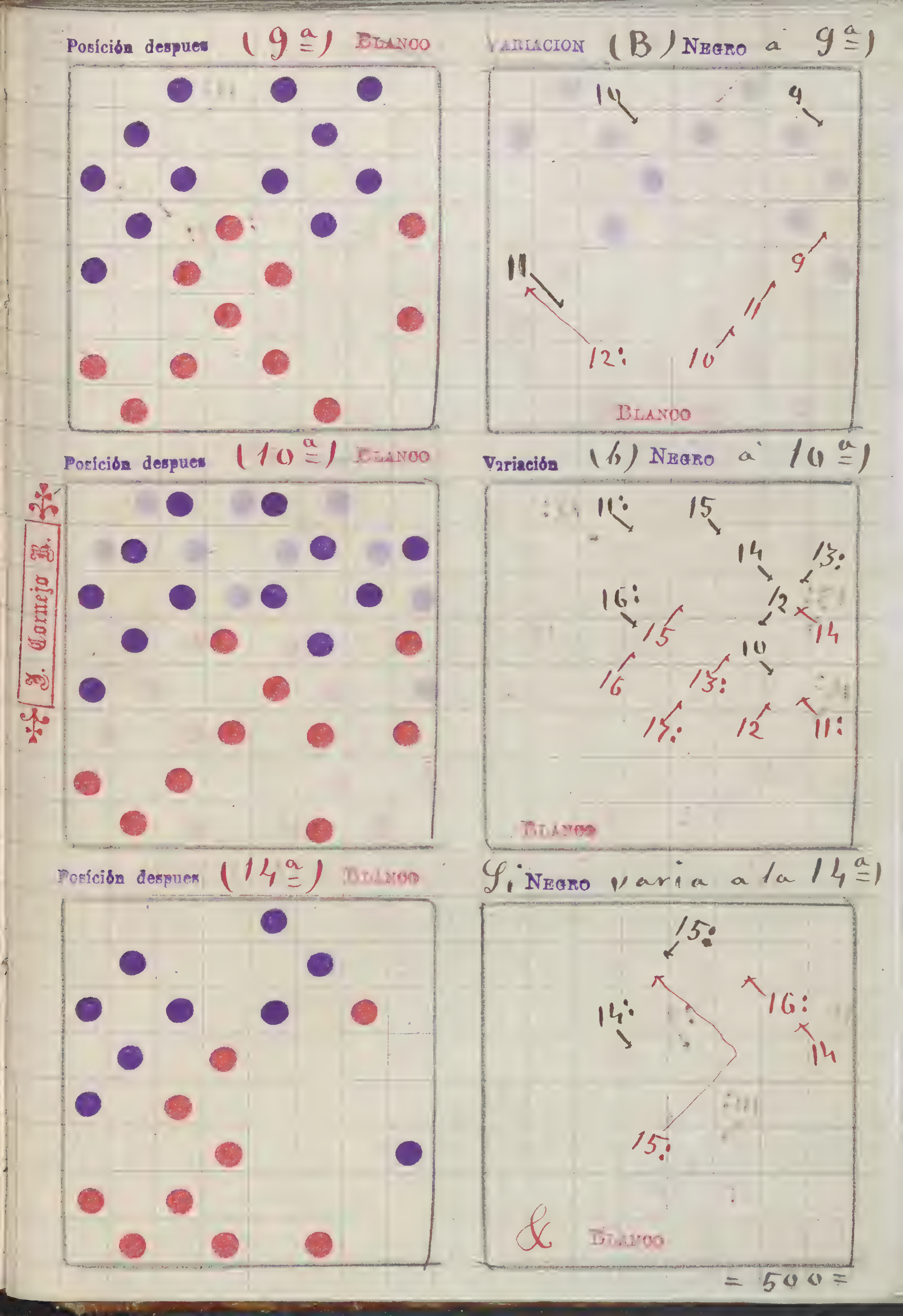
Posición despues (14ª) Blanco

Variación (a) Negro a 14ª)

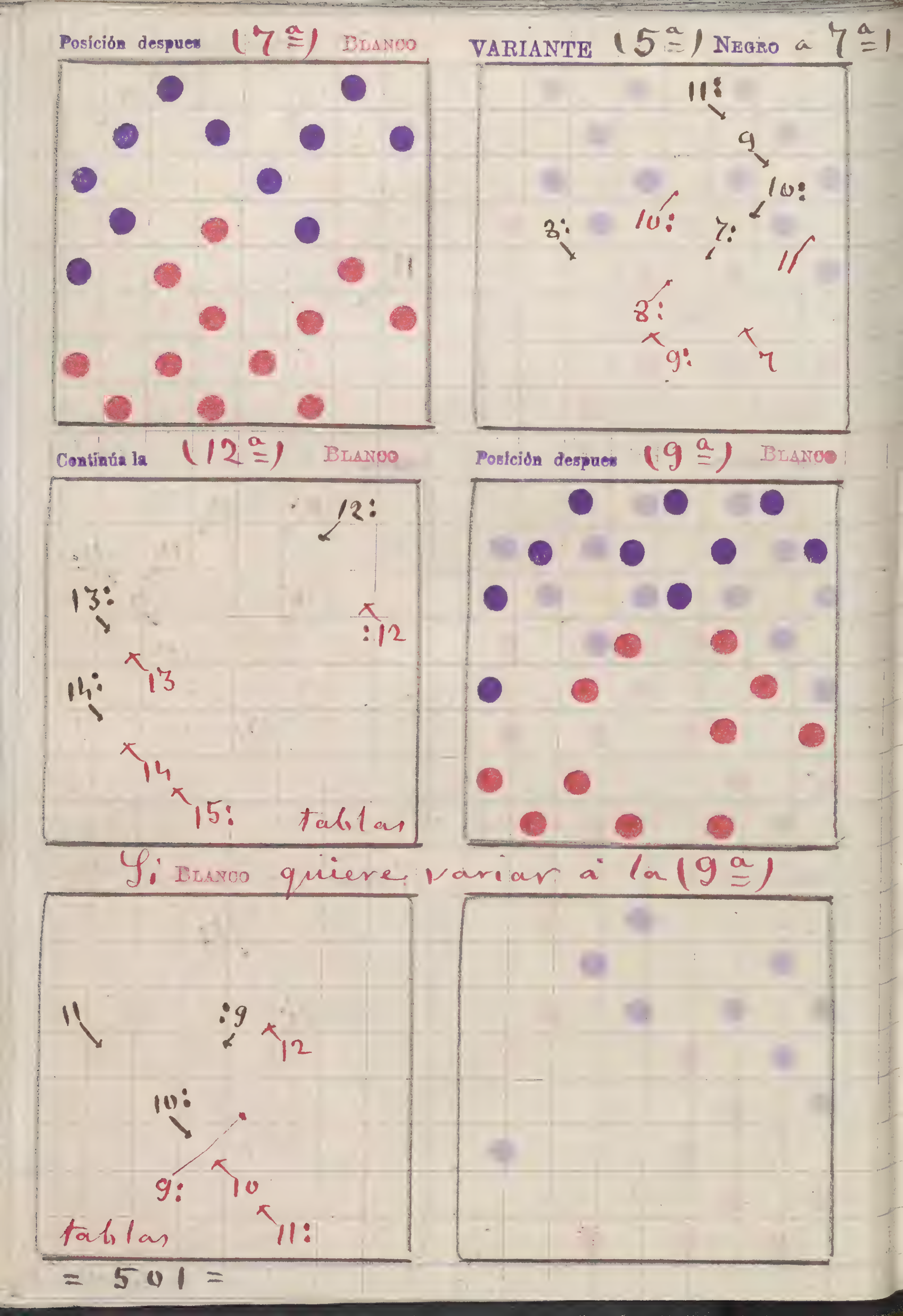


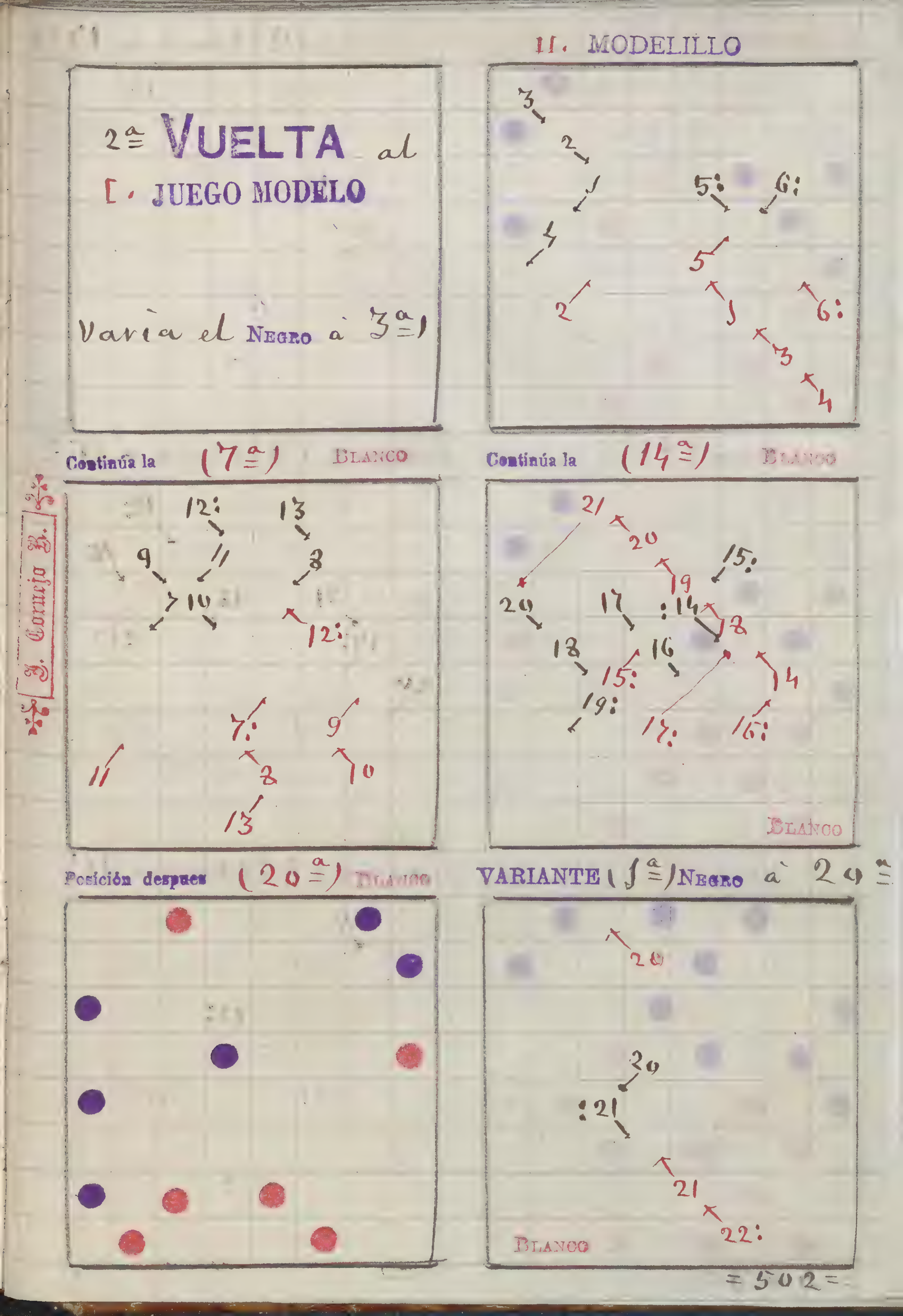
Posición despues (10ª) Blanco
VARIANTE (13ª) Negro a 10ª
10:
13
10:
11:
12
12
14:
11
14
13
Blanco
15
Posición despues (11ª) Blanco
Variacion (A) Negro á 11ª
12
11
14
13:
15:
14
12
15
14
16:
13
Blanco
J. Cornejo B.
Variacion (B) Negro á 11ª
11
13
12
12
11:
13
Continúa la (14ª) Blanco
15
14
16
15
14
Blanco

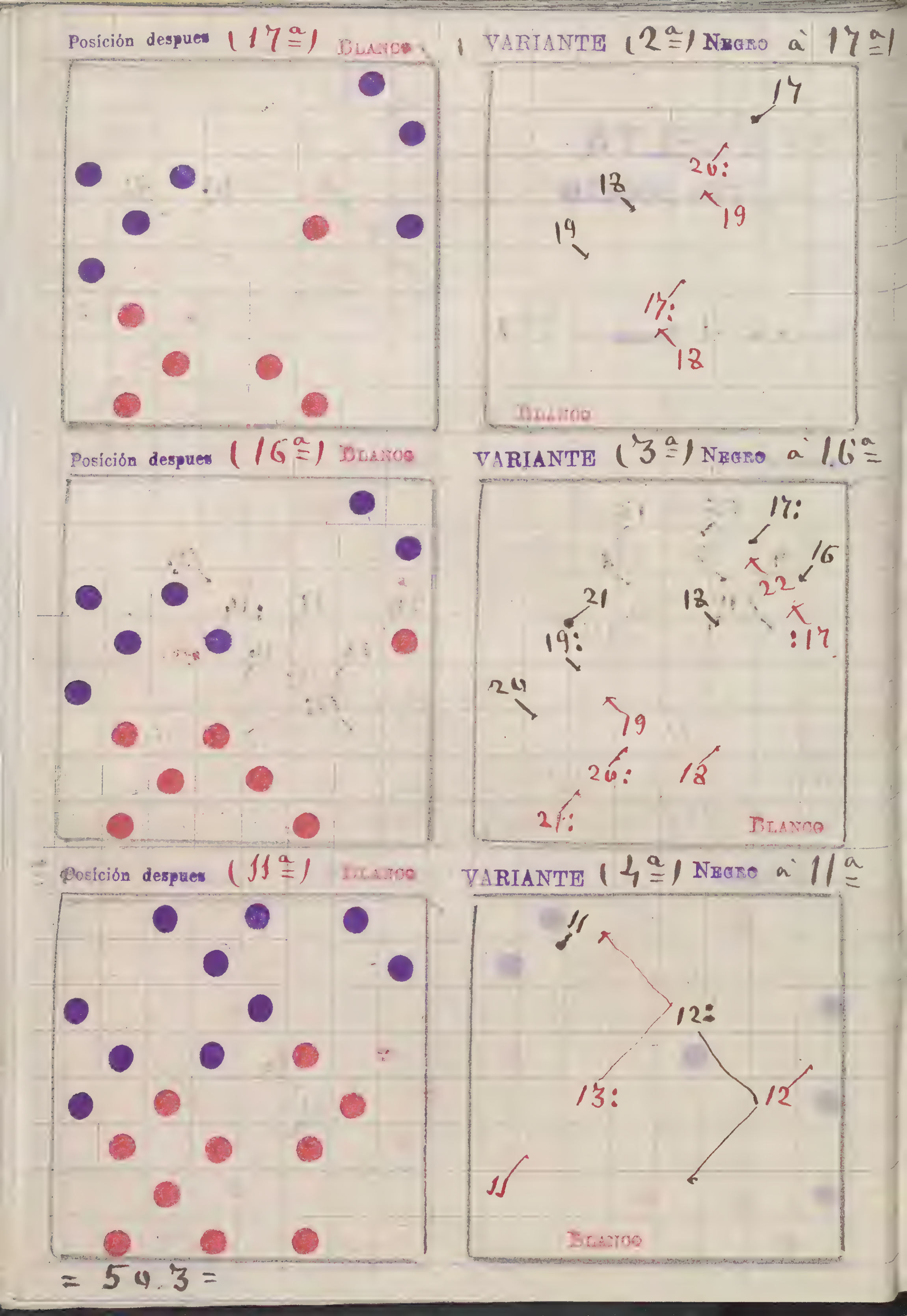

Posición despues (14ª) Blanco
Variación (6) Negro á 14ª
16
15:
14
17
15:
14
16:
Blanco
Posición despues (8ª) Blanco
VARIANTE (4ª) Negro á 8ª
9
10
8
9
11
11
12
10
Blanco
Posición despues (10ª) Blanco
Variacion (A) Negro á 10ª
12:
11
12:
10
11:
10
13:
Blanco



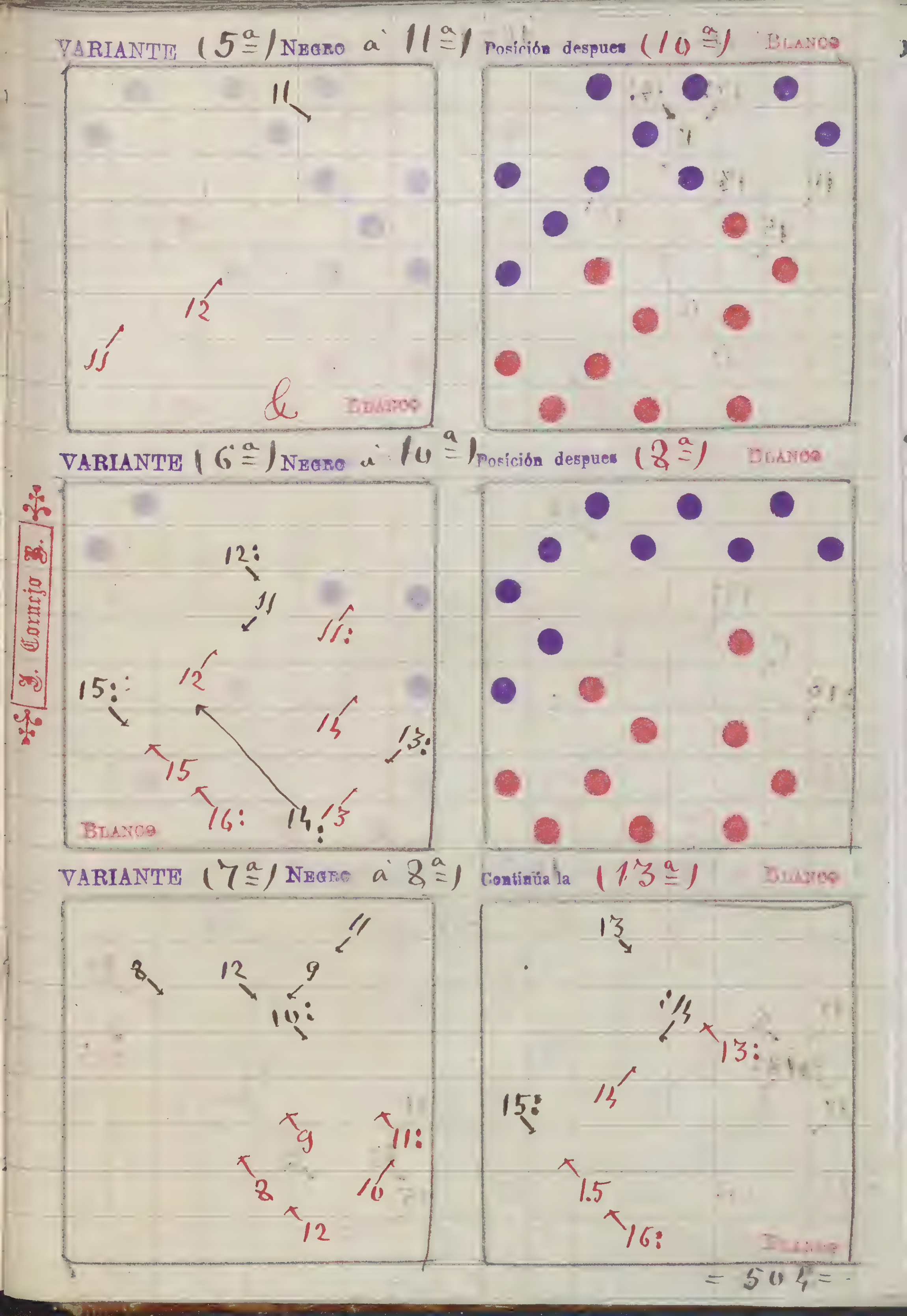
Posición despues (9ª) Blanco
Variacion (B) Negro á 9ª)
14
9
11
9
11
12:
10
Blanco
Posición despues (10ª) Blanco
Variación (b) Negro á 10ª)
11:
15
14
13:
16:
12
15
14
10
16
13:
15:
12
11:
Blanco
J. Cornejo B.
Posición despues (14ª) Blanco
Si Negro varia a la 14ª)
15:
14:
16:
14
15:
&
Blanco
= 500 =

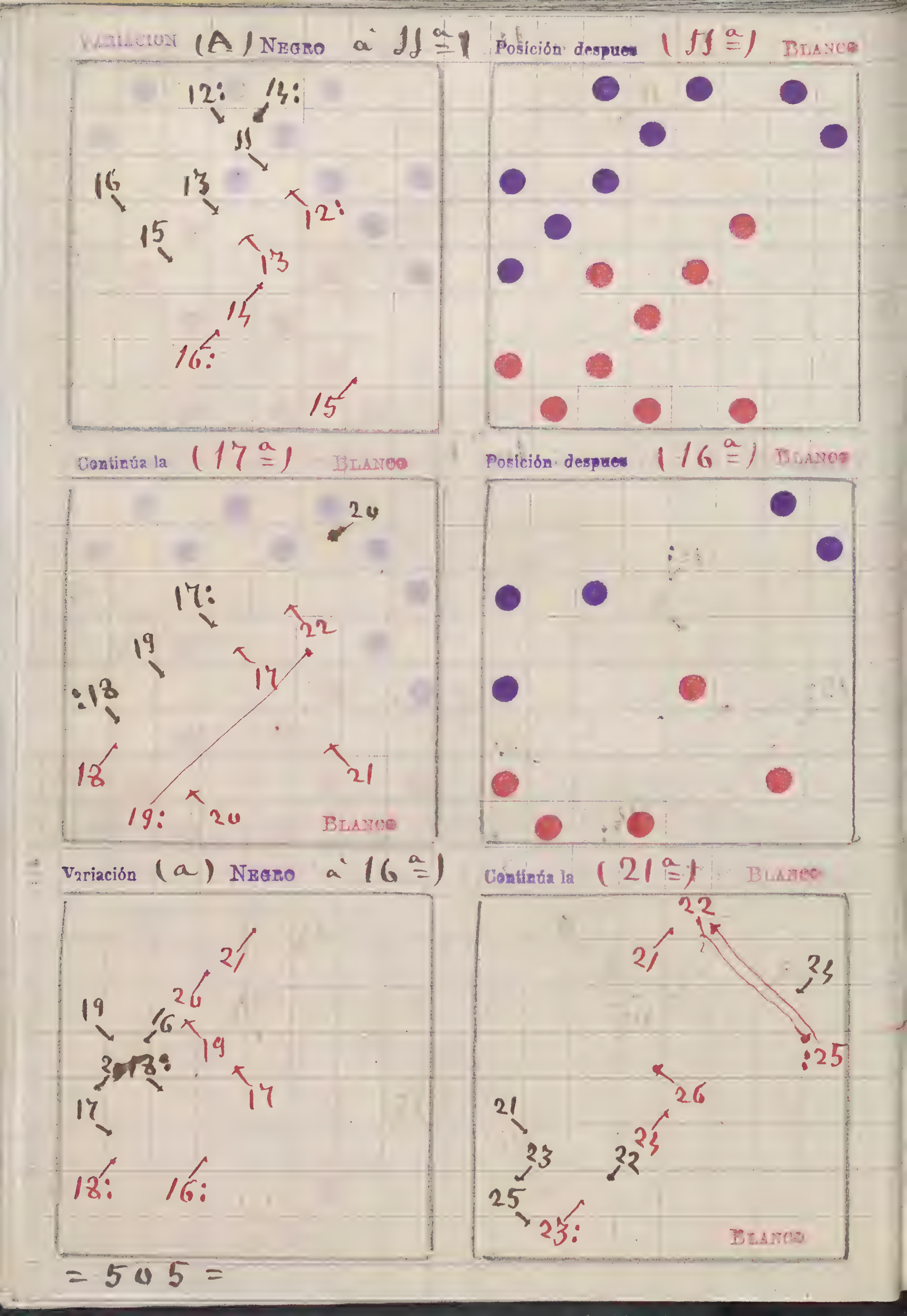

Posición despues (7ª) Blanco
VARIANTE (5ª) Negro a 7ª
Continúa la (12ª) Blanco
Posición despues (9ª) Blanco
tablas
Si Blanco quiere variar à la (9ª)
tablas

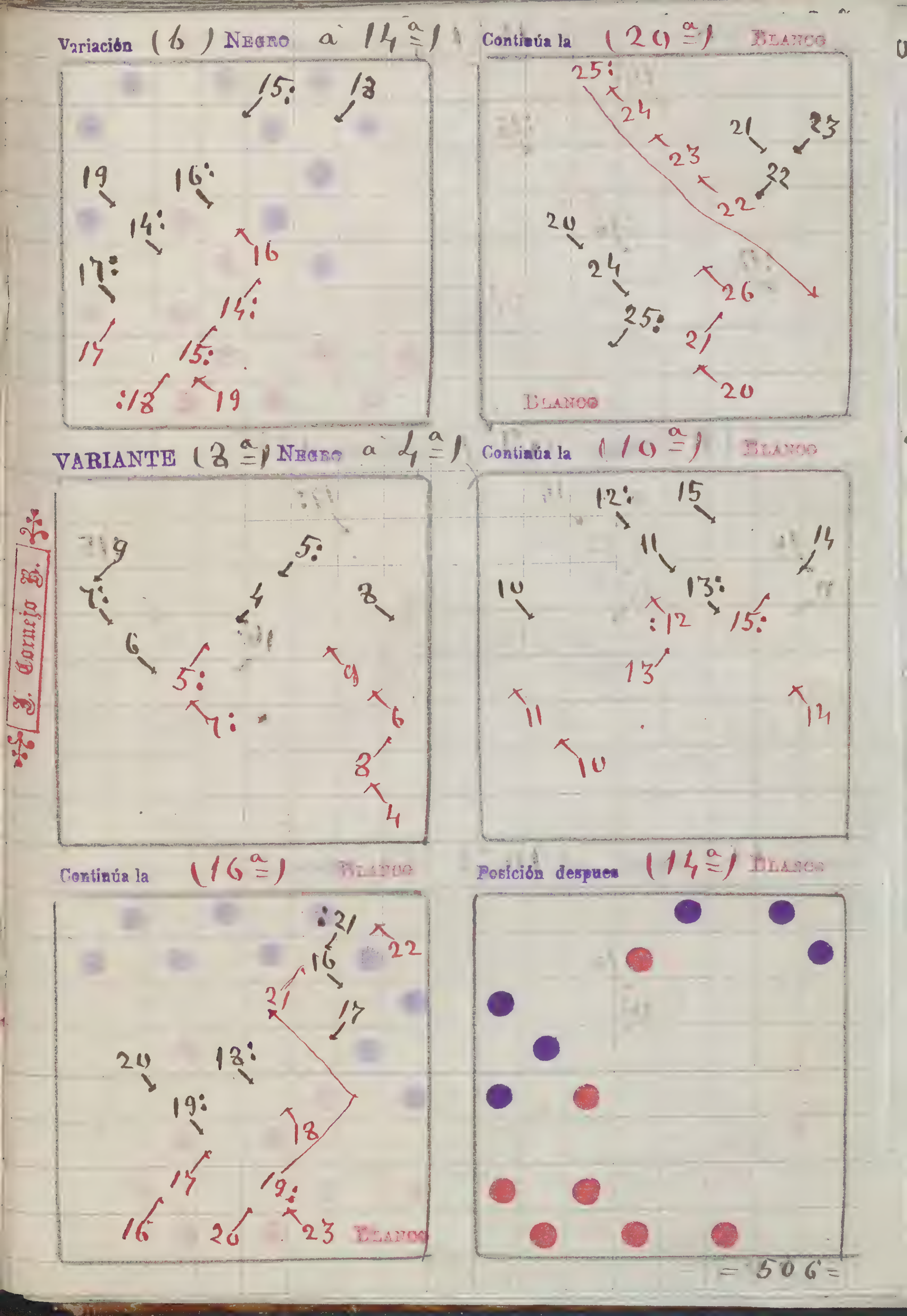

11. MODELILLO
2ª VUELTA al
I. JUEGO MODELO
Varia el Negro á 3ª)
Continúa la (7ª) Blanco
Continúa la (14ª) Blanco
Blanco
J. Cornejo B.
Posición despues (20ª) Blanco
VARIANTE (1ª) Negro á 24ª
Blanco
= 502 =


Posición despues (17ª) Blanco
VARIANTE (2ª) Negro à 17ª
17
20:
13
19
19
17:
13
Blanco
Posición despues (16ª) Blanco
VARIANTE (3ª) Negro à 16ª
17:
16
22
21
13
:17
19:
20
19
20:
13
21:
Blanco
Posición despues (11ª) Blanco
VARIANTE (4ª) Negro à 11ª
11
12:
13:
12
11
Blanco

= 543 =


VARIANTE (5ª) NEGRO á 11ª) Posición despues (10ª) BLANCO
BLANCO
VARIANTE (6ª) NEGRO á 10ª) Posición despues (8ª) BLANCO
J. Cornejo B.
BLANCO
VARIANTE (7ª) NEGRO á 8ª) Continúa la (13ª) BLANCO
BLANCO
= 504 =


Variacion (A) Negro à 11ª
Posición despues (11ª) Blanco
Continúa la (17ª) Blanco
Posición despues (16ª) Blanco
Variación (a) Negro à 16ª
Continúa la (21ª) Blanco
Blanco
Blanco
Blanco



Variación (6) Negro á 14ª
Continúa la (20ª) Blanco
Blanco
VARIANTE (8ª) Negro á 4ª
Continúa la (10ª) Blanco
Continúa la (16ª) Blanco
Blanco
Posición despues (14ª) Blanco
J. Cornejo B.

VARIACION (A) NEGRO a 14ª

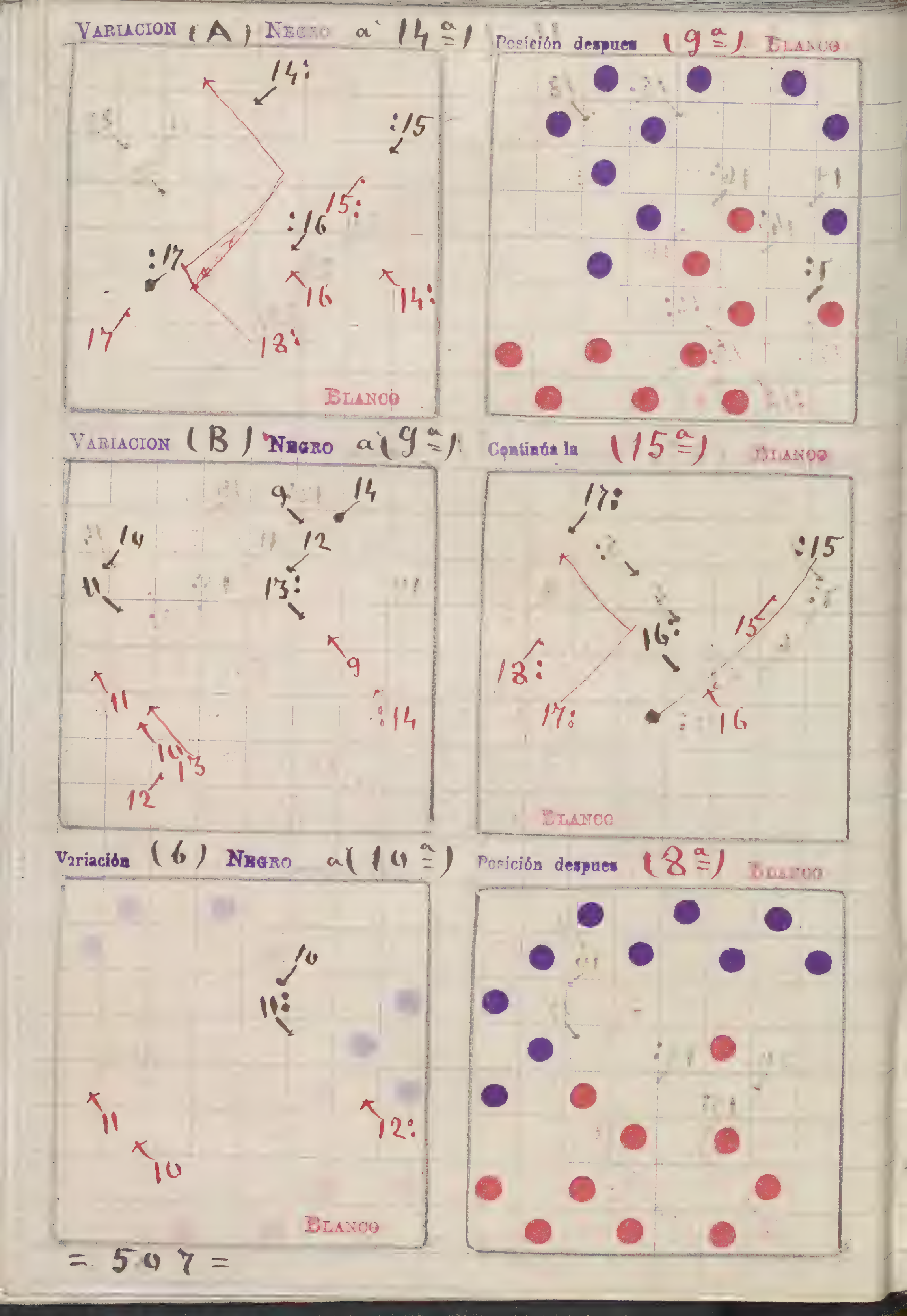
Posición despues (9ª) BLANCO

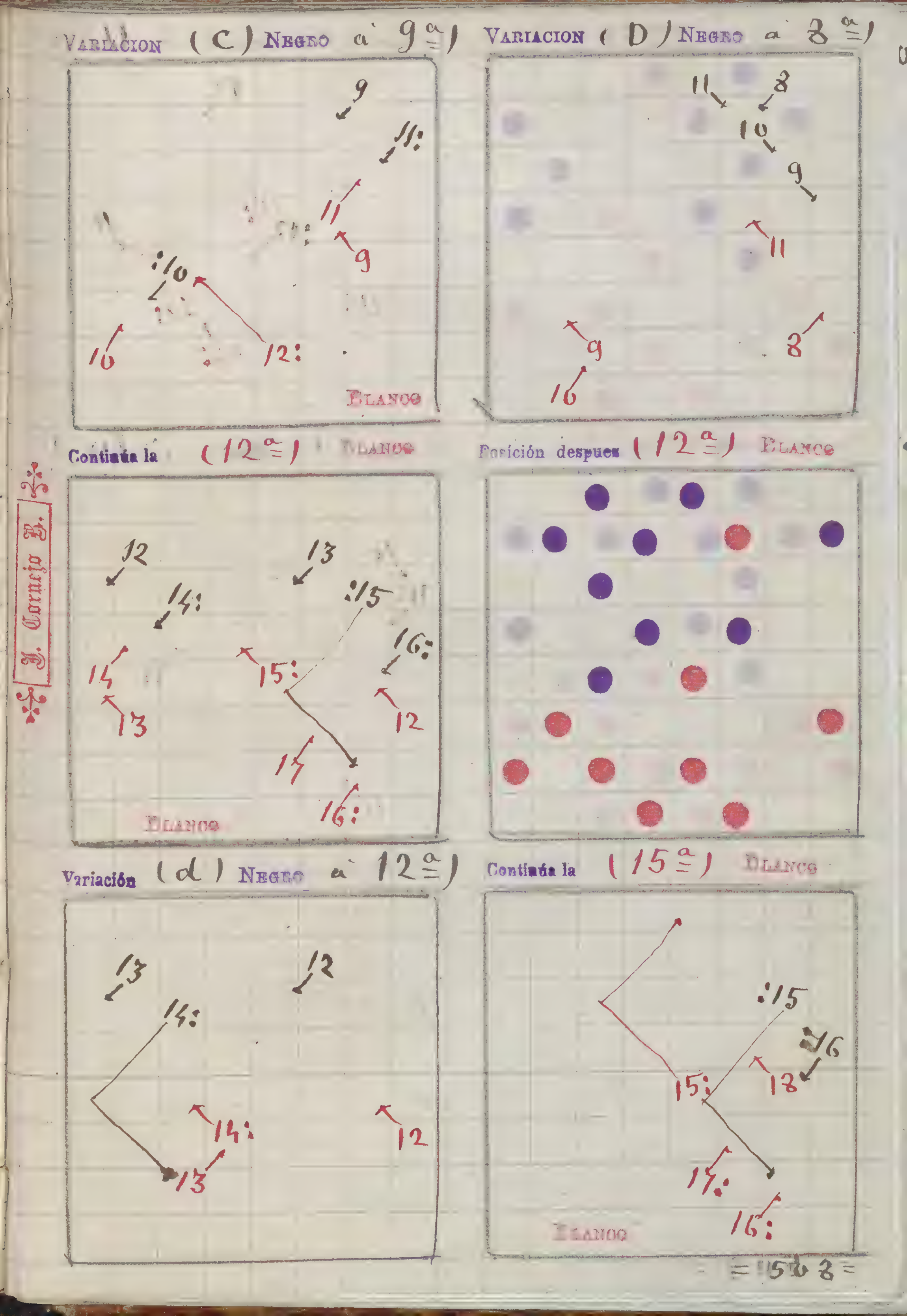
VARIACION (B) NEGRO a (9ª)

Continúa la (15ª) BLANCO

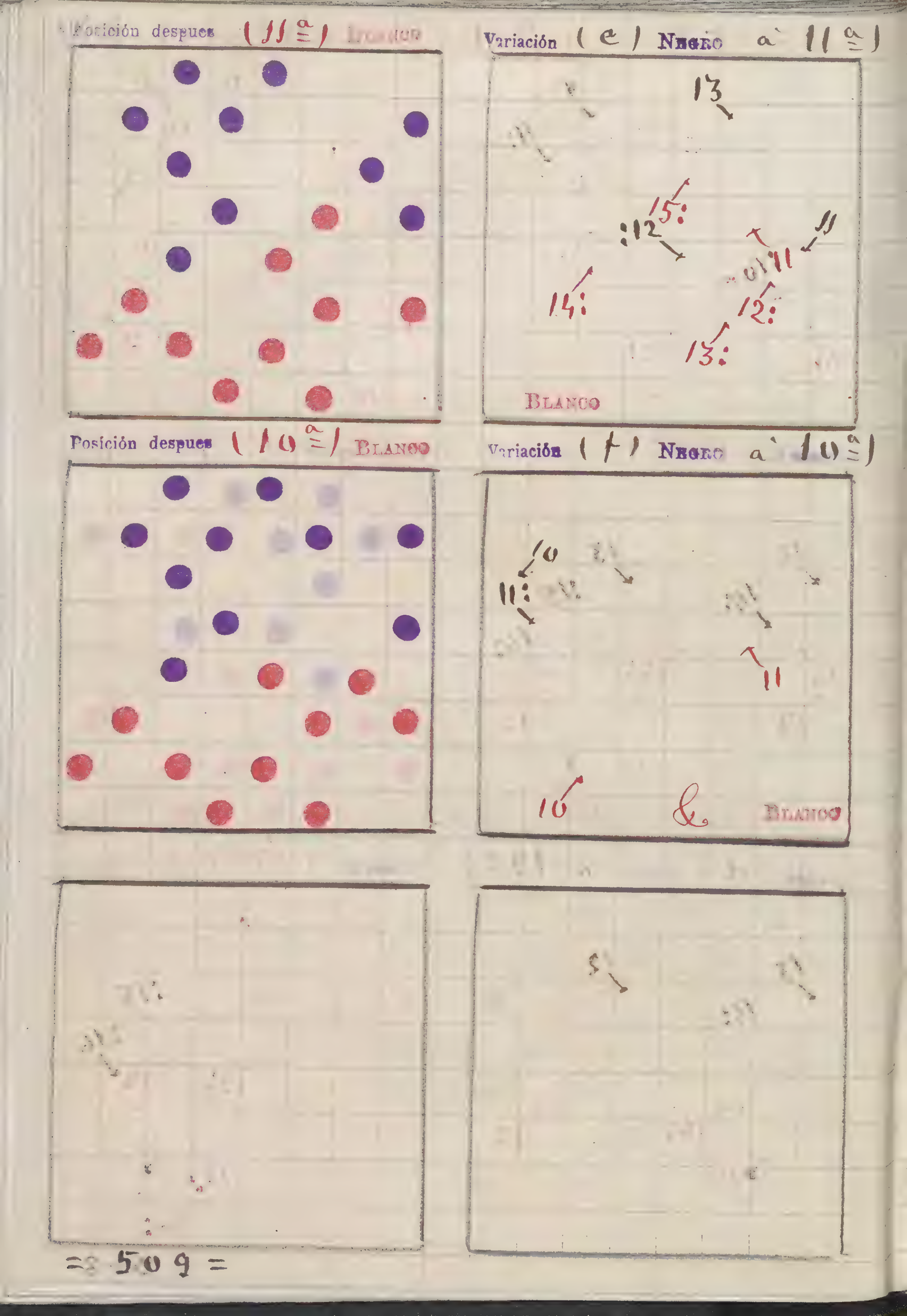
Variación (6) NEGRO a (10ª)

Posición despues (8ª) BLANCO

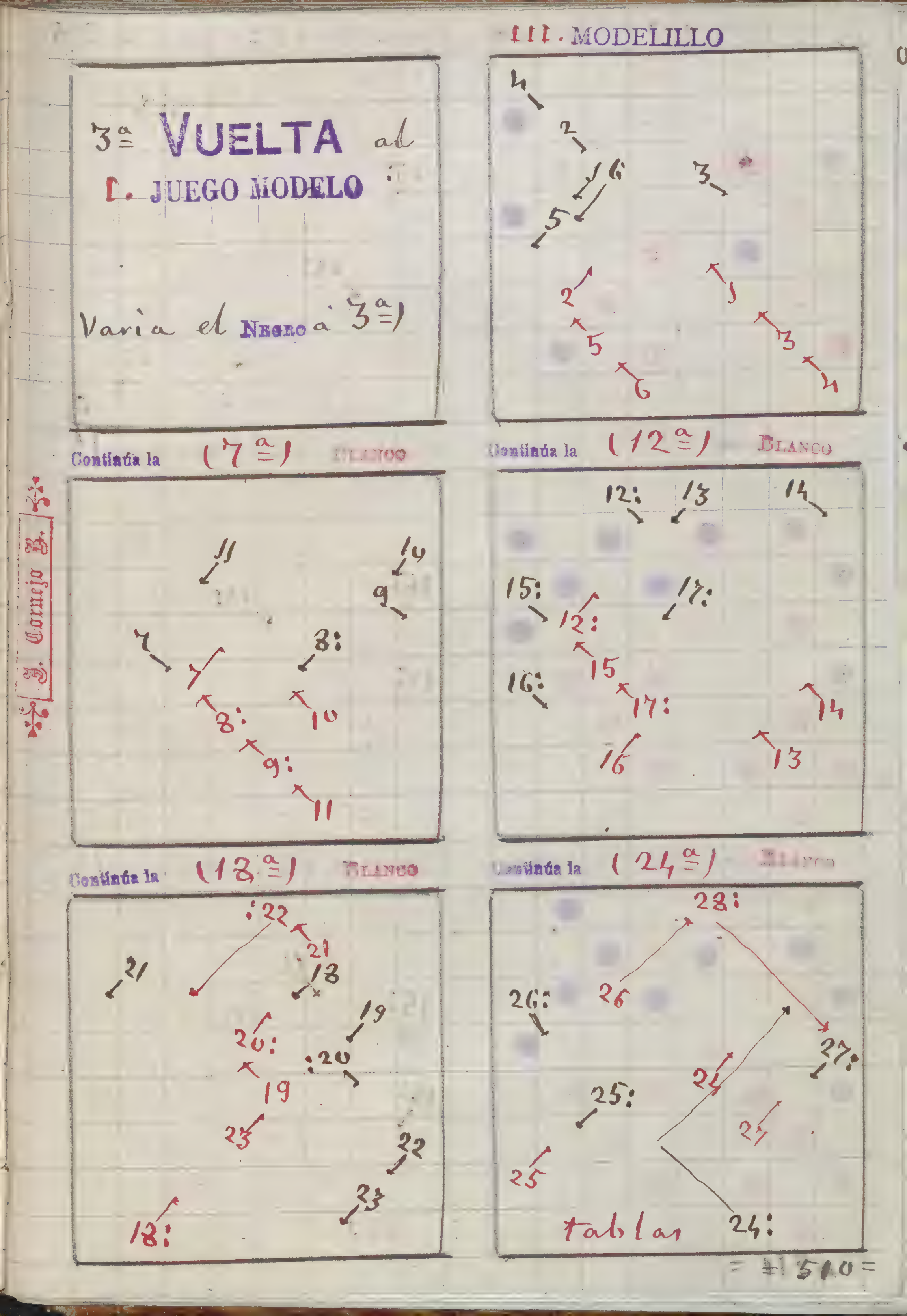


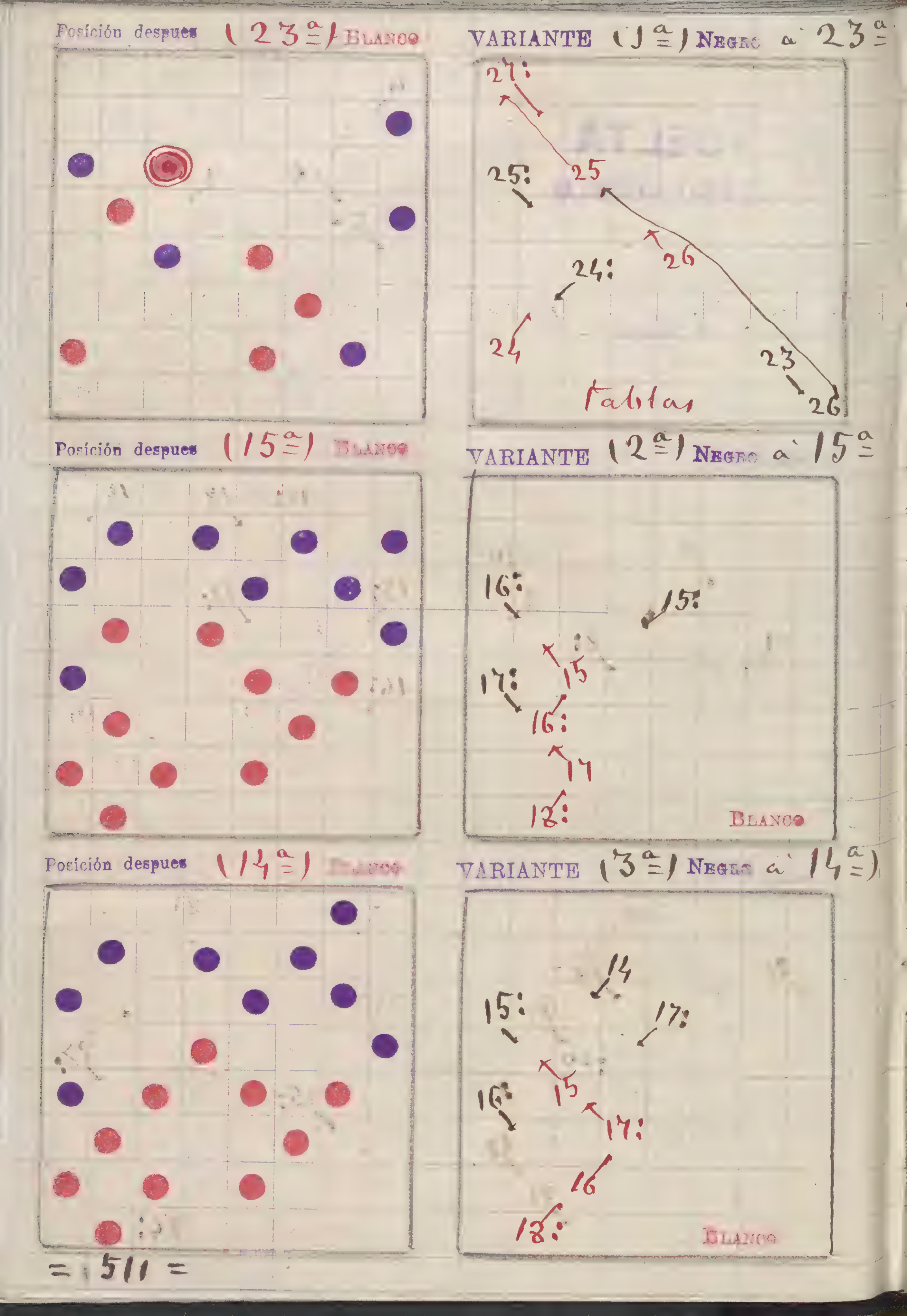


Variacion (C) Negro á 9ª
Variacion (D) Negro á 8ª
Blanco
Continúa la (12ª) Blanco
Posición despues (12ª) Blanco
J. Cornejo B.
Blanco
Variación (d) Negro á 12ª
Continúa la (15ª) Blanco
Blanco

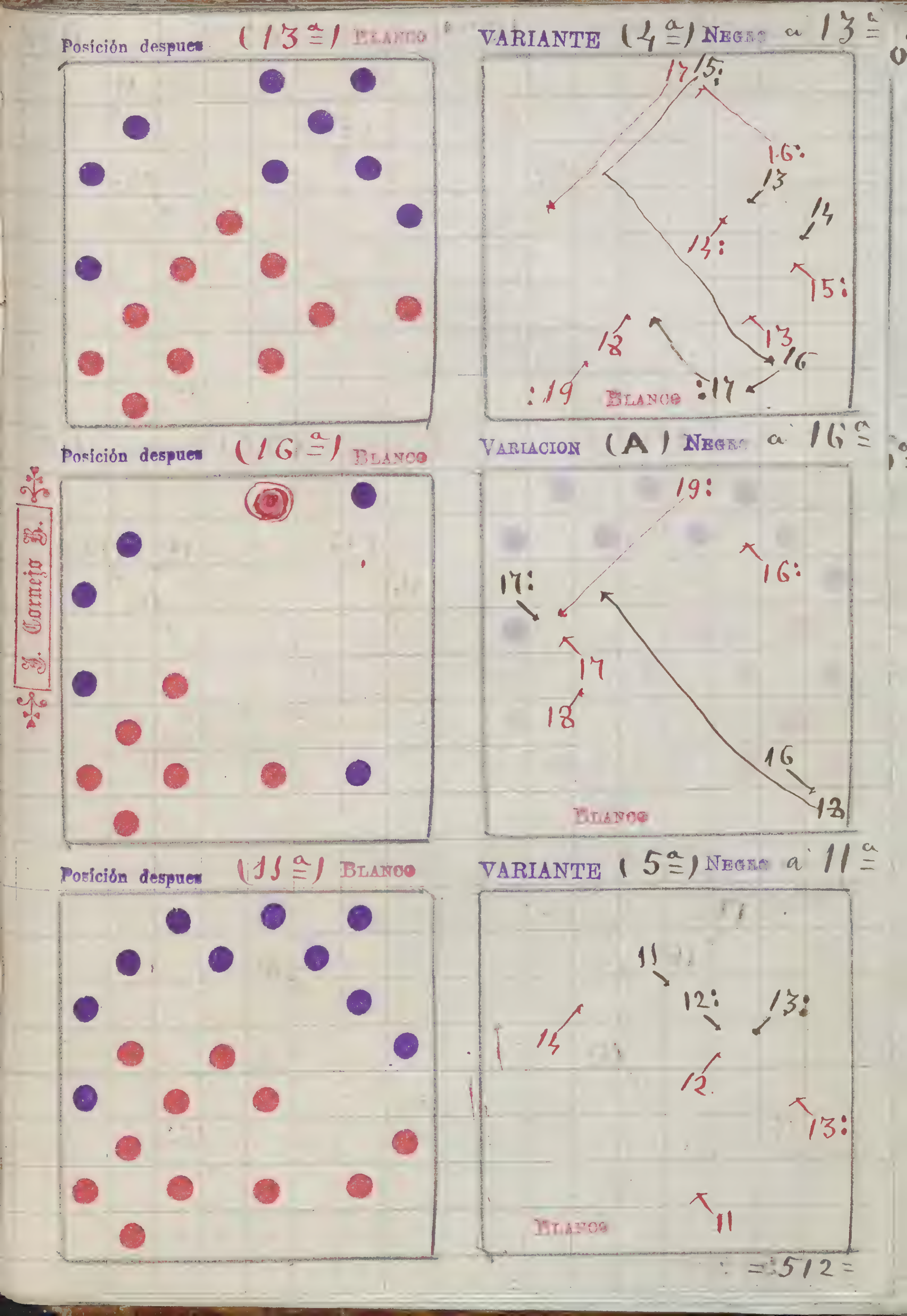


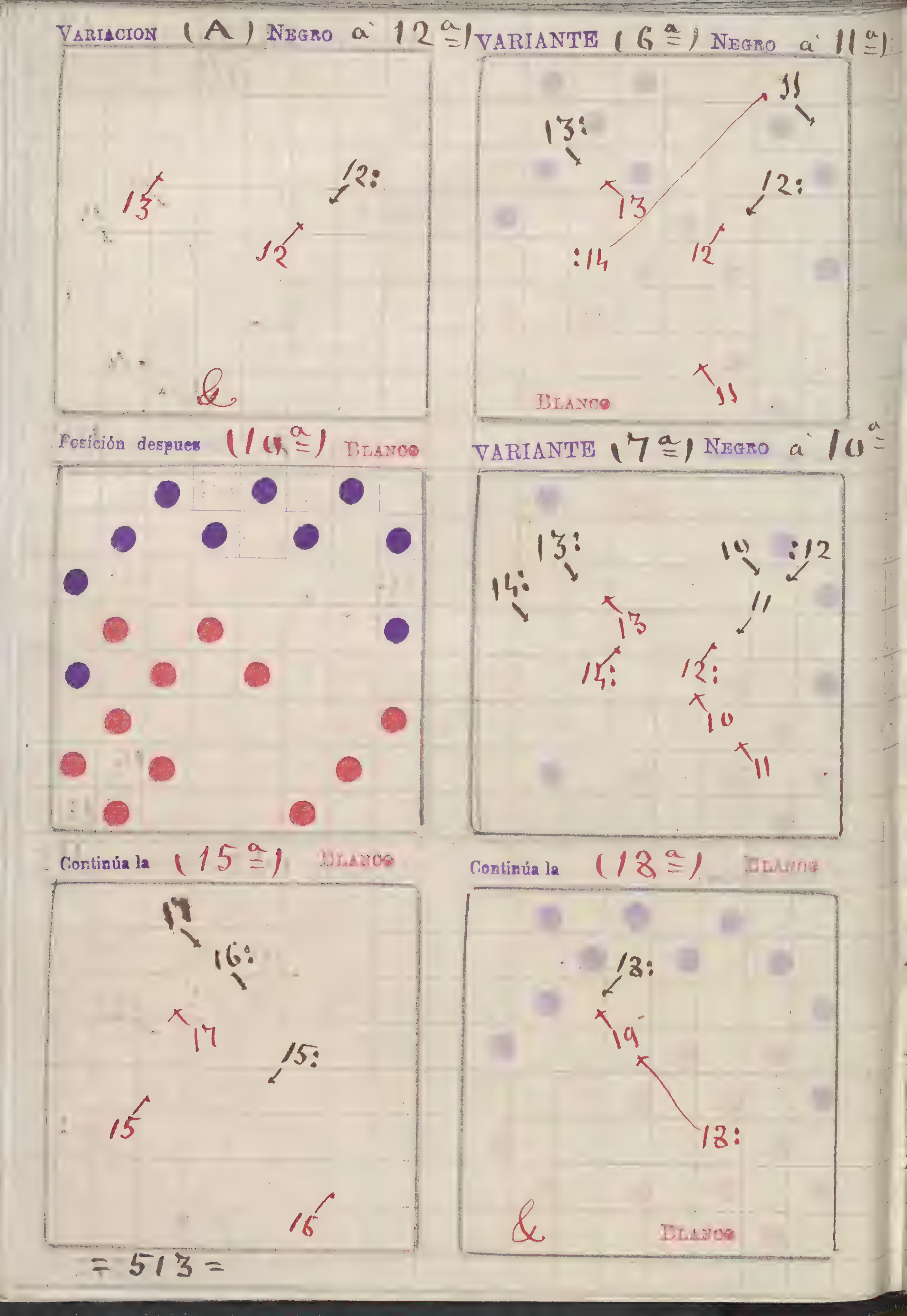
Posición despues (11ª) Blanco
Variación (e) Negro á 11ª
13
15:
:12
11
14:
12:
13:
Blanco
Posición despues (10ª) Blanco
Variación (f) Negro á 10ª
10
11:
11
10
Blanco

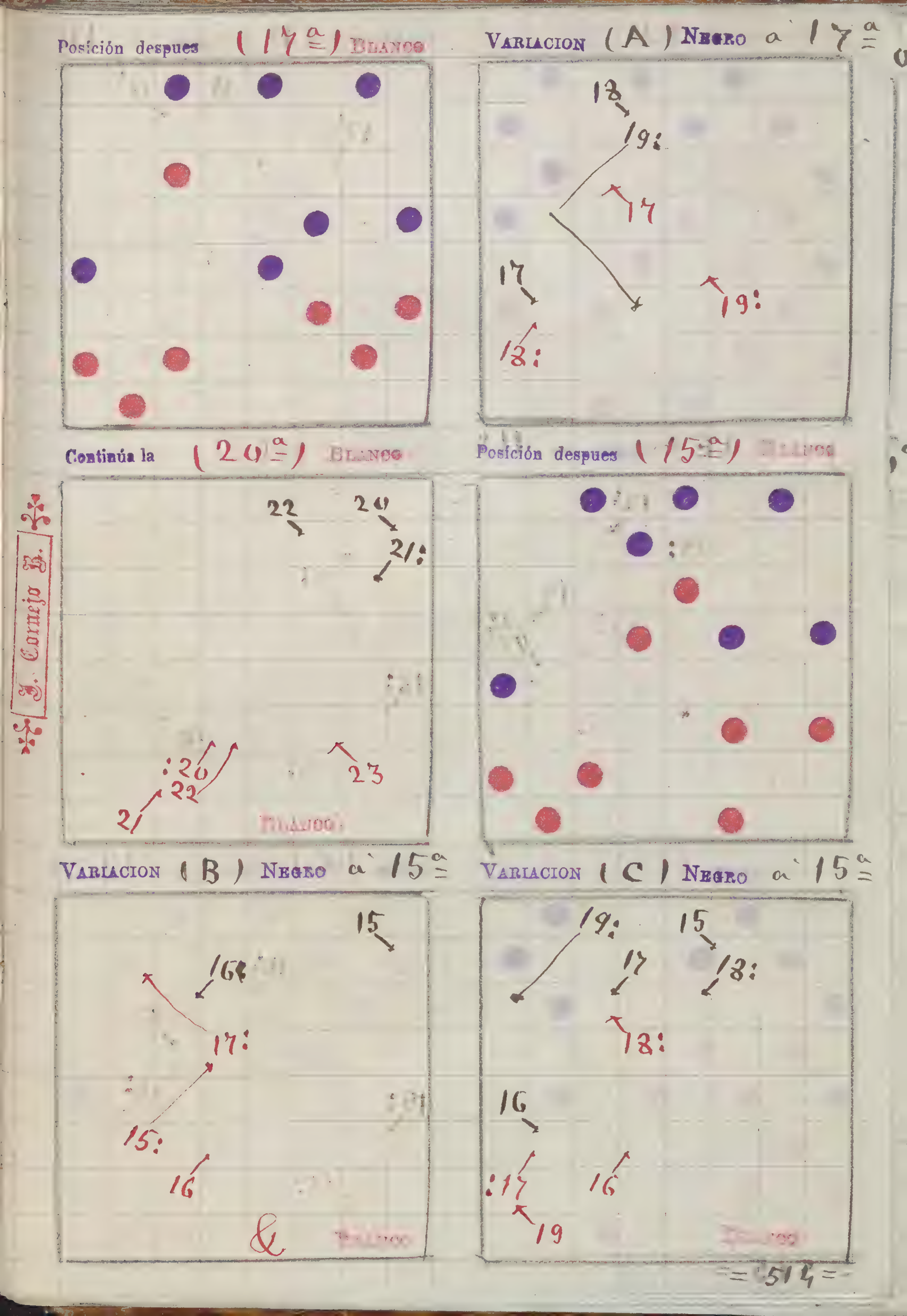

3ª VUELTA al
I. JUEGO MODELO
Varia el NEGRO à 3ª)
III. MODELILLO
Continúa la (7ª) BLANCO
Continúa la (12ª) BLANCO
Continúa la (18ª) BLANCO
Continúa la (24ª) BLANCO
tablas
J. Cornejo B.
= ±1510 =



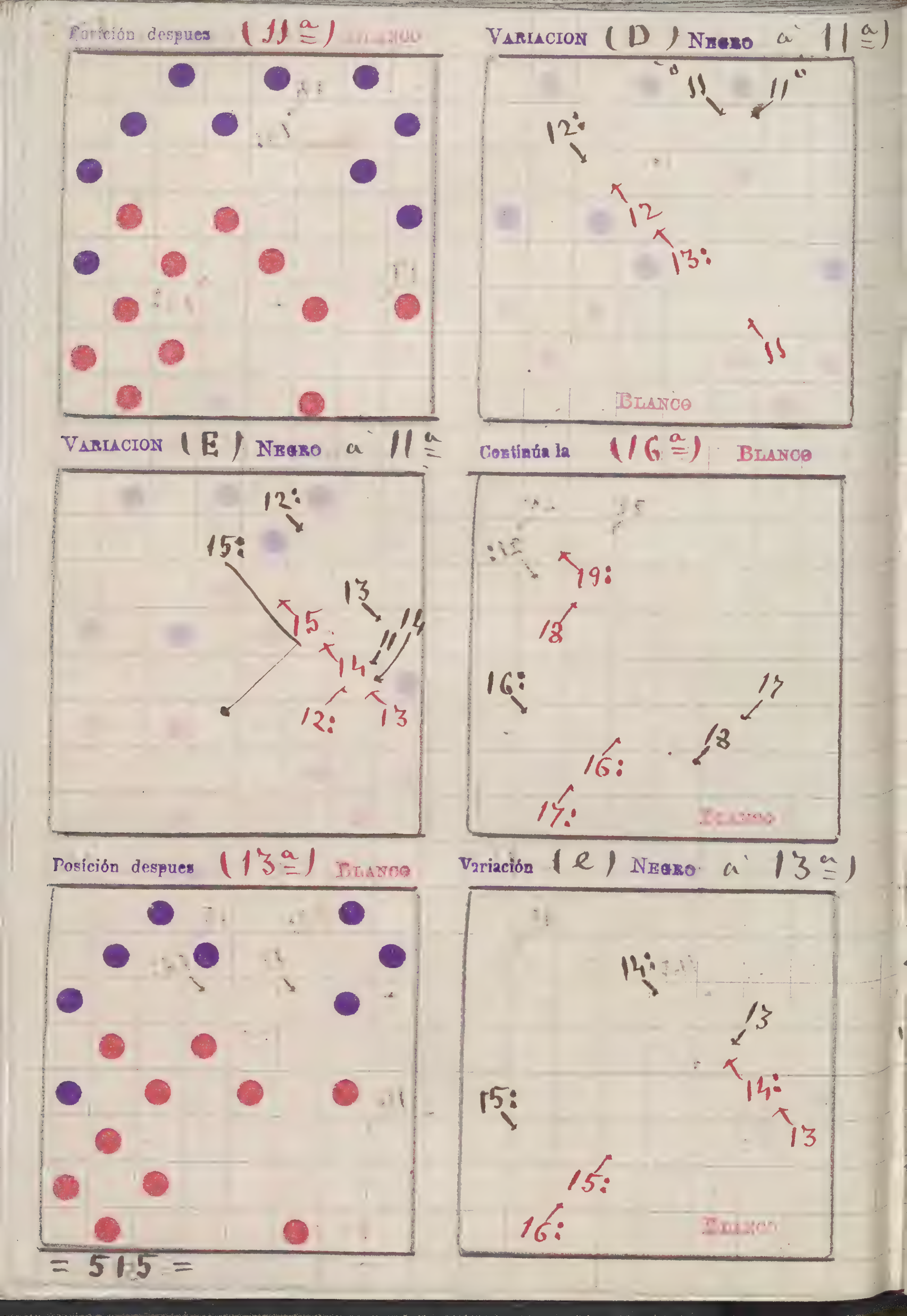
Posición despues (23ª) Blanco
VARIANTE (1ª) Negro á 23ª
27:
25:
25
26
24:
24
23
26
tablas
Posición despues (15ª) Blanco
VARIANTE (2ª) Negro á 15ª
16:
15:
15
17:
16:
17
18:
Blanco
Posición despues (14ª) Blanco
VARIANTE (3ª) Negro á 14ª)
14
15:
17:
15
16:
17:
16
18:
Blanco
= 511 =

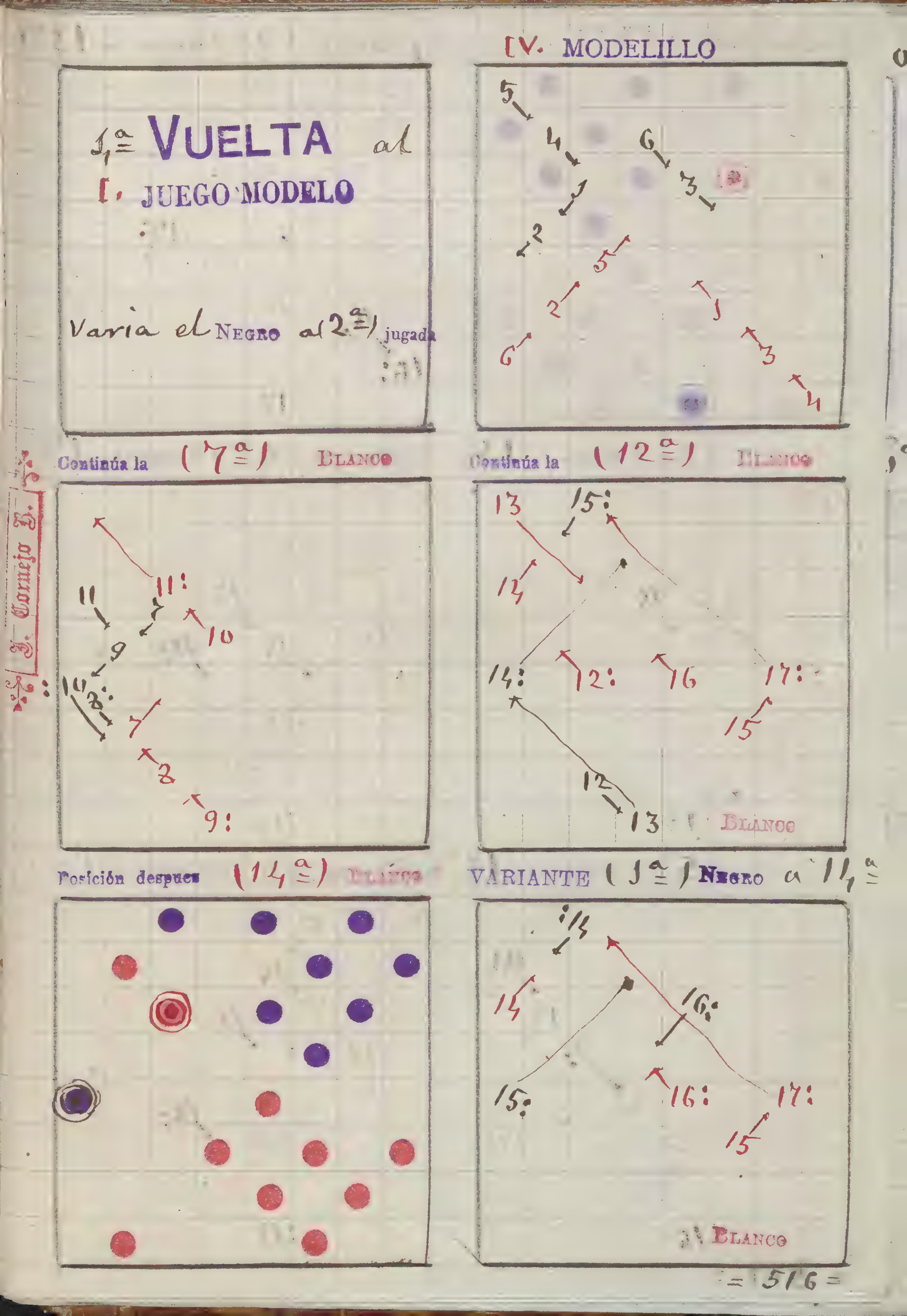

Posición despues (13ª) Blanco
VARIANTE (4ª) Negro a 13ª
Blanco
Posición despues (16ª) Blanco
VARIACION (A) Negro a 16ª
Blanco
J. Cornejo B.
Posición despues (11ª) Blanco
VARIANTE (5ª) Negro a 11ª
Blanco
= 512 =

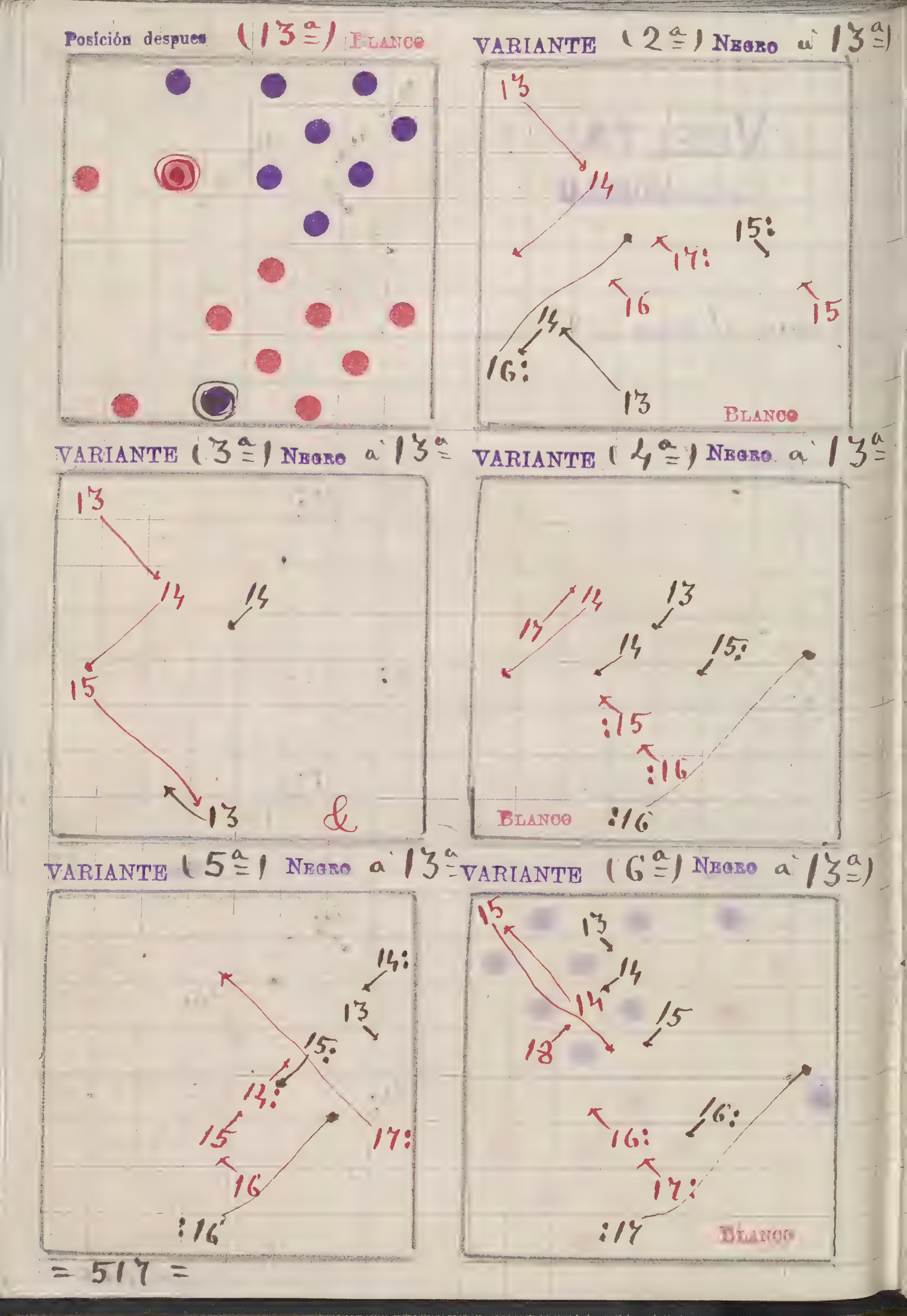

VARIACION (A) NEGRO á 12ª
12:
12
13
&
VARIANTE (6ª) NEGRO á 11ª
11
13:
13
12:
:14
12
BLANCO
11
Posición despues (14ª) BLANCO
VARIANTE (7ª) NEGRO á 10ª
13:
10
:12
14:
11
13
14:
12:
10
11
Continúa la (15ª) BLANCO
17
16:
17
15:
15
16
Continúa la (18ª) BLANCO
18:
19
18:
&
BLANCO
= 513 =

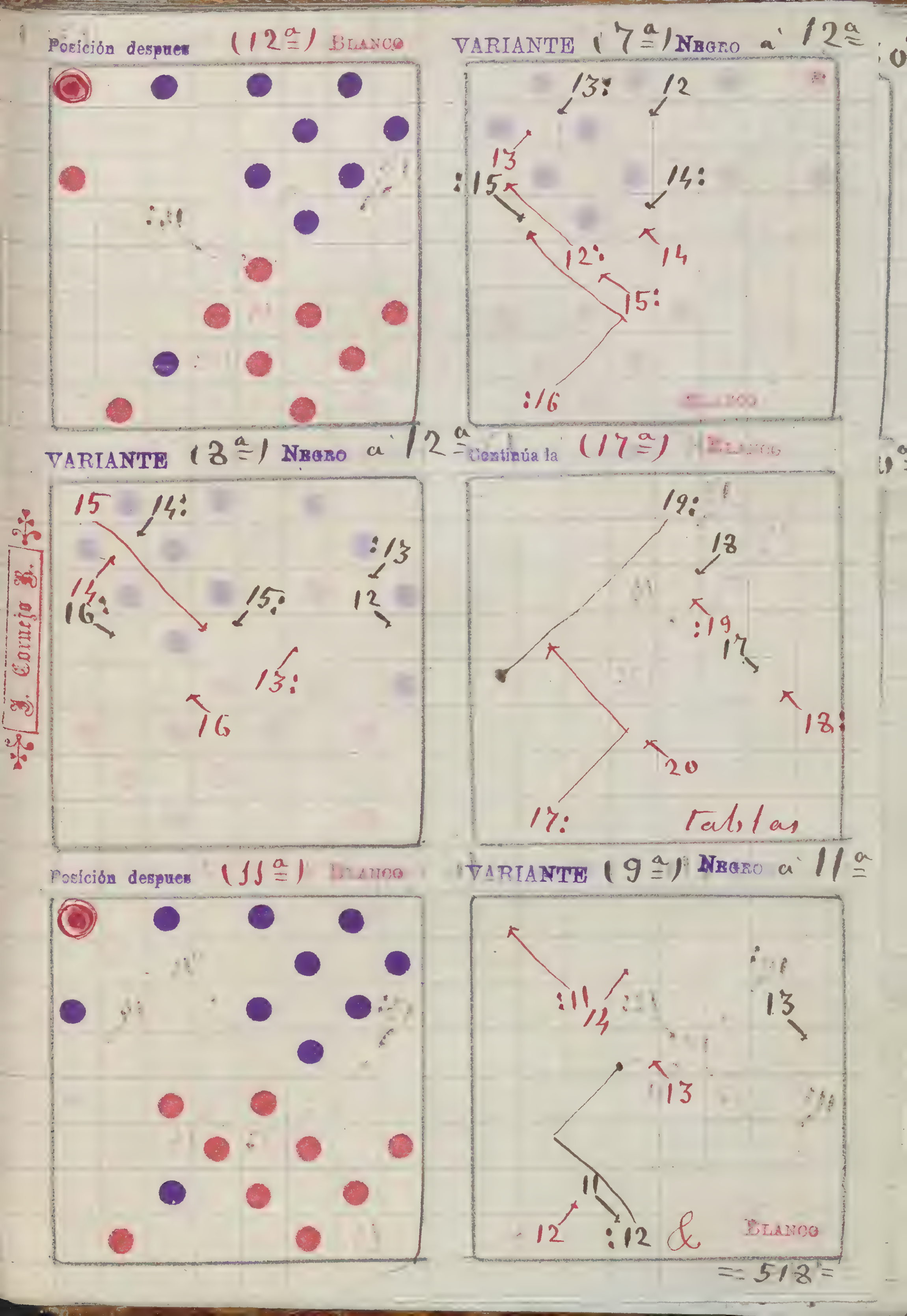


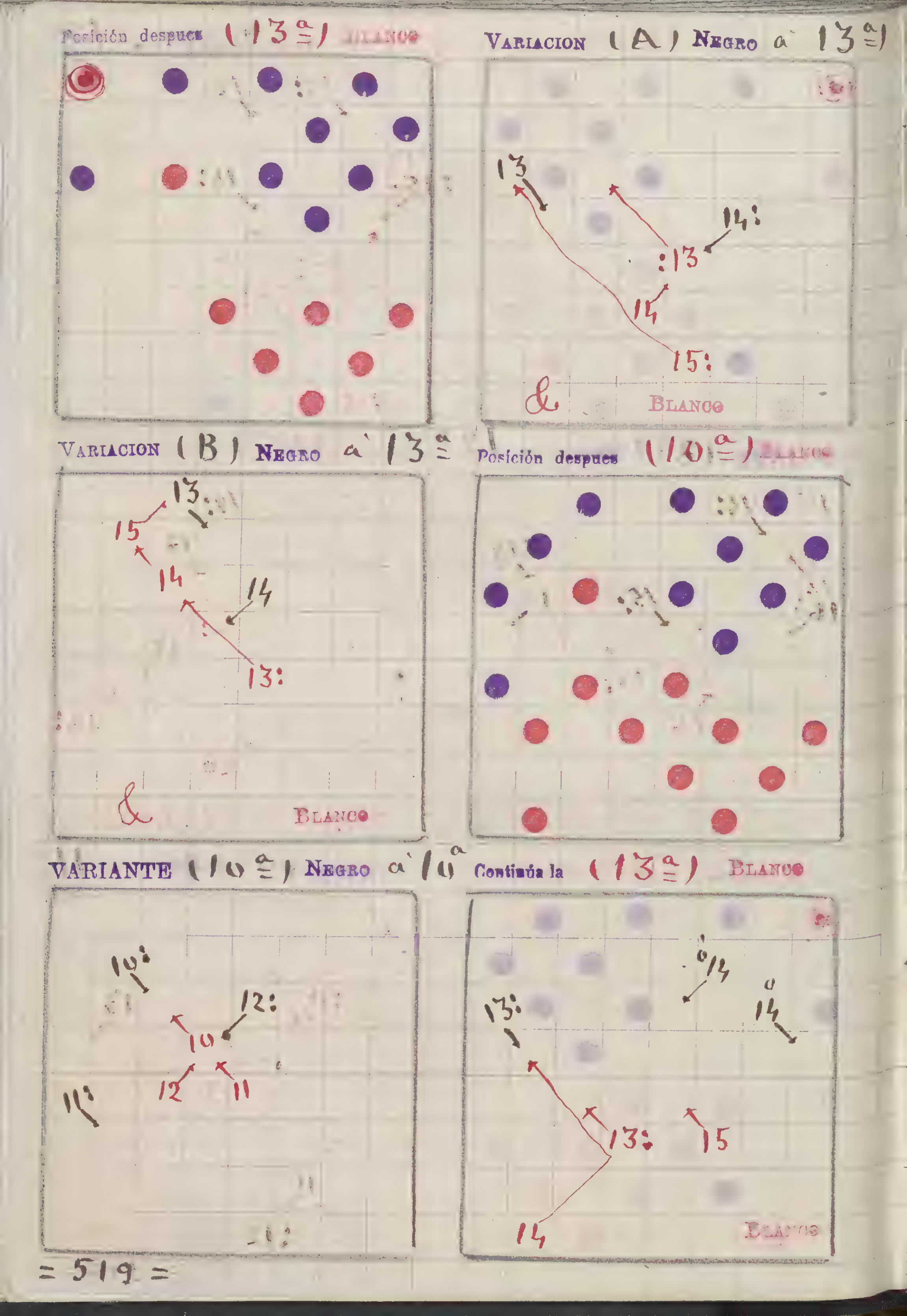
Posición despues (17ª) Blancos
Variacion (A) Negro á 17ª
18
19:
14
17
19:
18:
Continúa la (20ª) Blancos
22
20
21:
:20
22
21
23
Blancos
Posición despues (15ª) Blancos
Variacion (B) Negro á 15ª
15
16
17:
15:
16
&
Blancos
Variacion (C) Negro á 15ª
19:
15
17
18:
18:
16
:17
16
19
Blancos
J. Cornejo B.
= 514 =

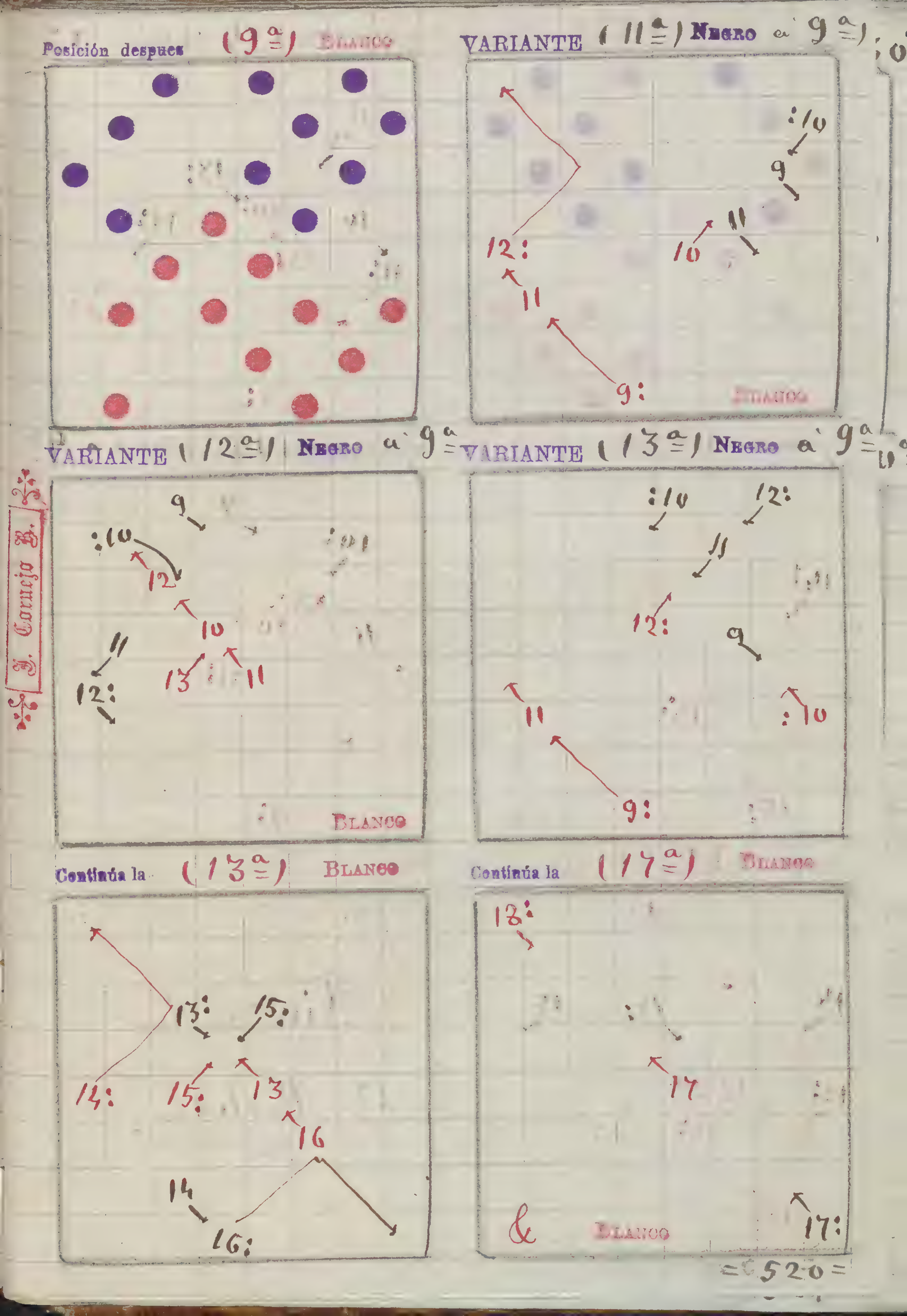

Posición despues (11ª) Blanco
Variacion (D) Negro á 11ª)
Blanco
Variacion (E) Negro á 11ª
Continúa la (16ª) Blanco
Blanco
Posición despues (13ª) Blanco
Variación (e) Negro á 13ª)
Blanco

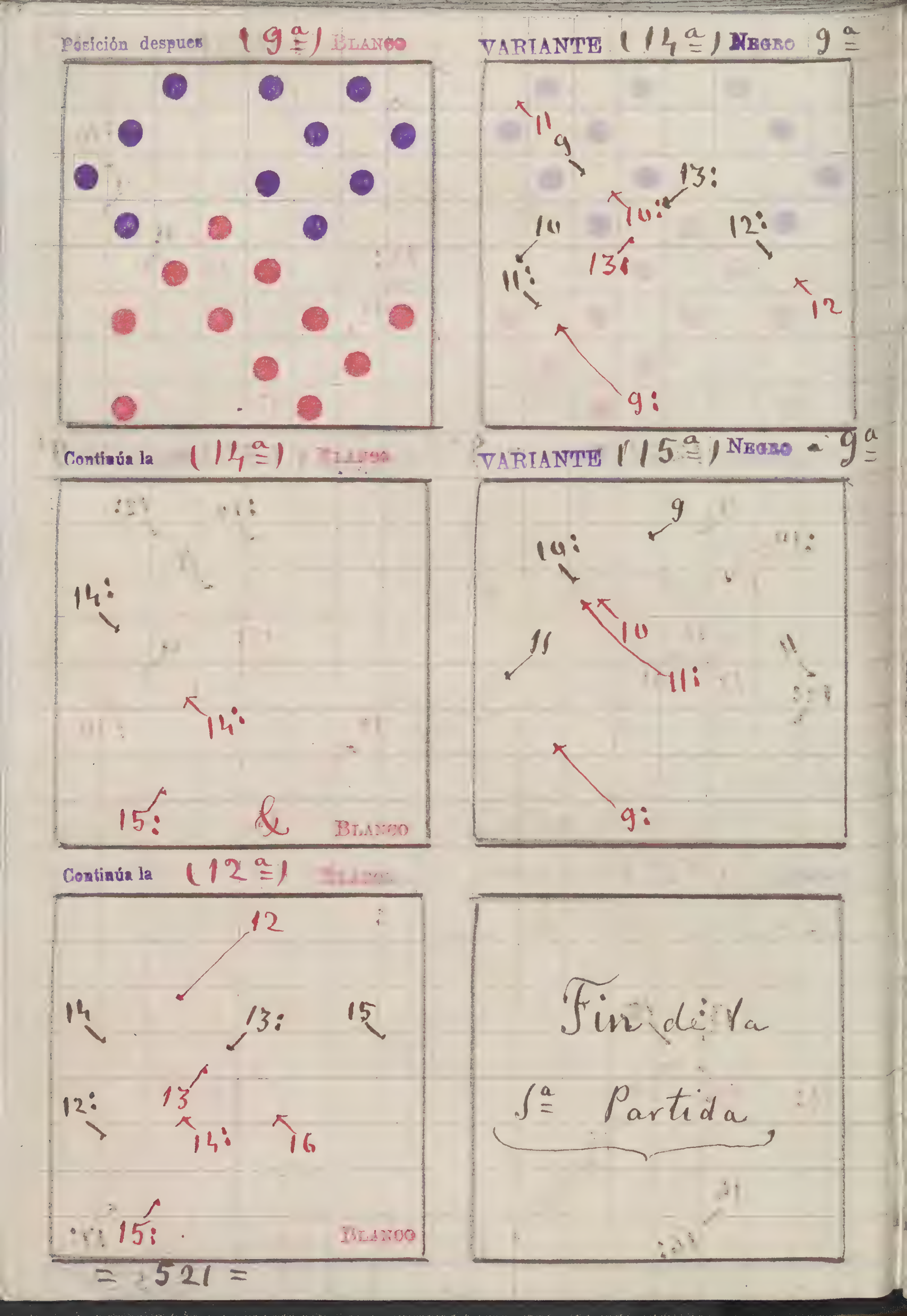

1ª VUELTA al
I. JUEGO MODELO
Varia el NEGRO al (2ª) jugada
IV. MODELILLO
Continúa la (7ª) BLANCO
Continúa la (12ª) BLANCO
BLANCO
Posición despues (14ª) BLANCO
VARIANTE (1ª) NEGRO a 11ª
BLANCO
J. Cornejo B.


Posición despues (13ª) Blanco
Variante (2ª) Negro á 13ª)
13
14
15:
17:
16
15
14
16:
13
Blanco
Variante (3ª) Negro á 13ª
13
14
14
15
13
&
Variante (4ª) Negro á 13ª
14
17
13
14
15:
:15
:16
Blanco
:16
Variante (5ª) Negro á 13ª
14:
13
15:
14:
15
17:
16
:16
Variante (6ª) Negro á 13ª)
15
13
14
14
15
18
16:
16:
17:
:17
Blanco


Posición despues (12ª) Blanco
VARIANTE (7ª) Negro á 12ª
13: 12 13 :15 14: 12: 14 15: :16
Blanco
VARIANTE (8ª) Negro á 12ª
15 14: :13 14: 16: 15: 12 13: 16
Continúa la (17ª) Blanco
19: 18 :19 17 18: 20 17: Tablas
J. Cornejo B.
Posición despues (11ª) Blanco
VARIANTE (9ª) Negro á 11ª
:11 14 13 13 11 12 :12 &
Blanco

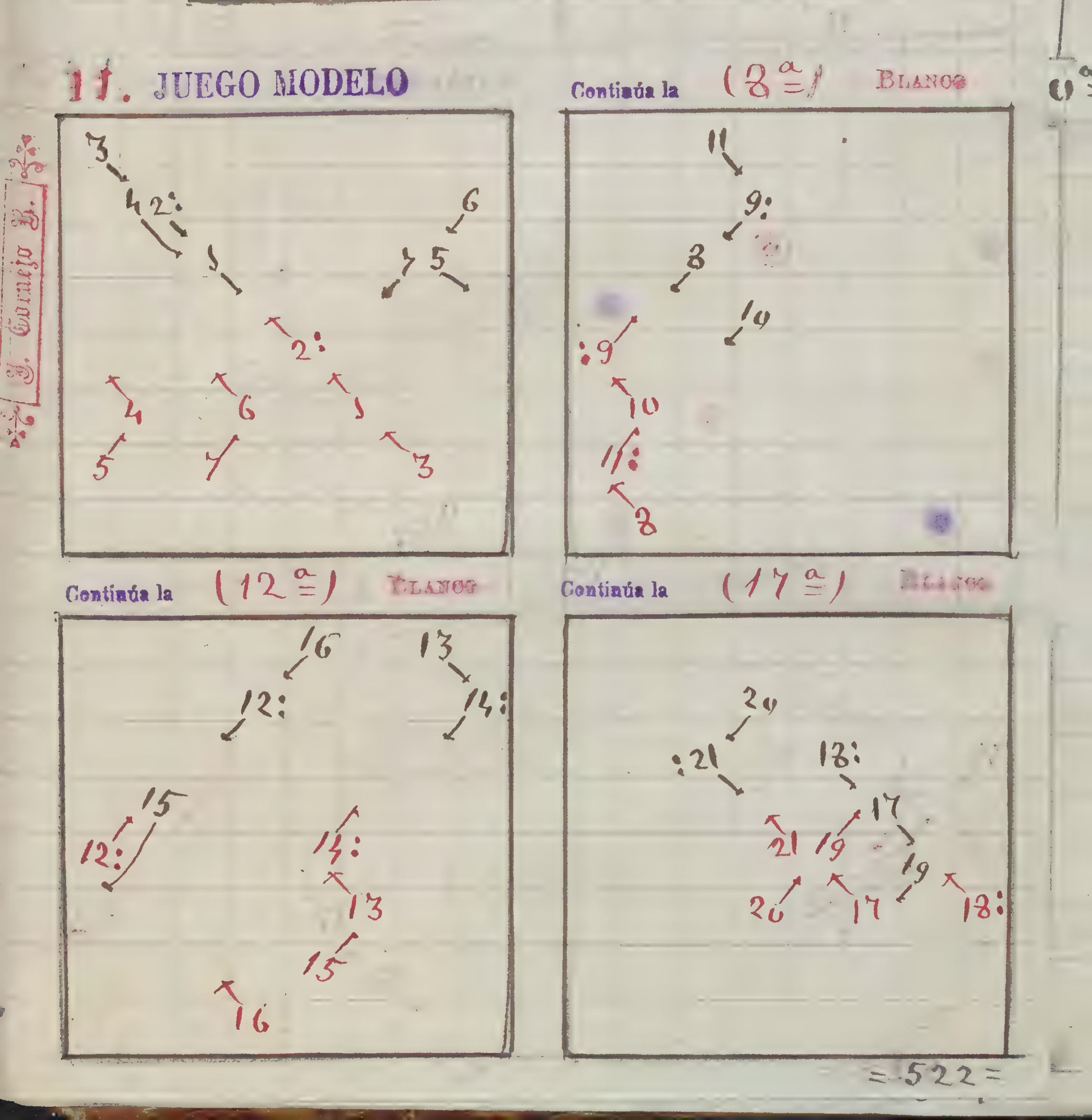

Posición despues (13ª) Blanco
Variacion (A) Negro á 13ª
13
14:
:13
14
15:
&
Blanco
Variacion (B) Negro á 13ª
13
15
14
14
13:
&
Blanco
Posición despues (10ª) Blanco
Variante (10ª) Negro á 10ª
10:
12:
10
12
11
11:
Continúa la (13ª) Blanco
0/14
13:
14
13:
15
14
Blanco

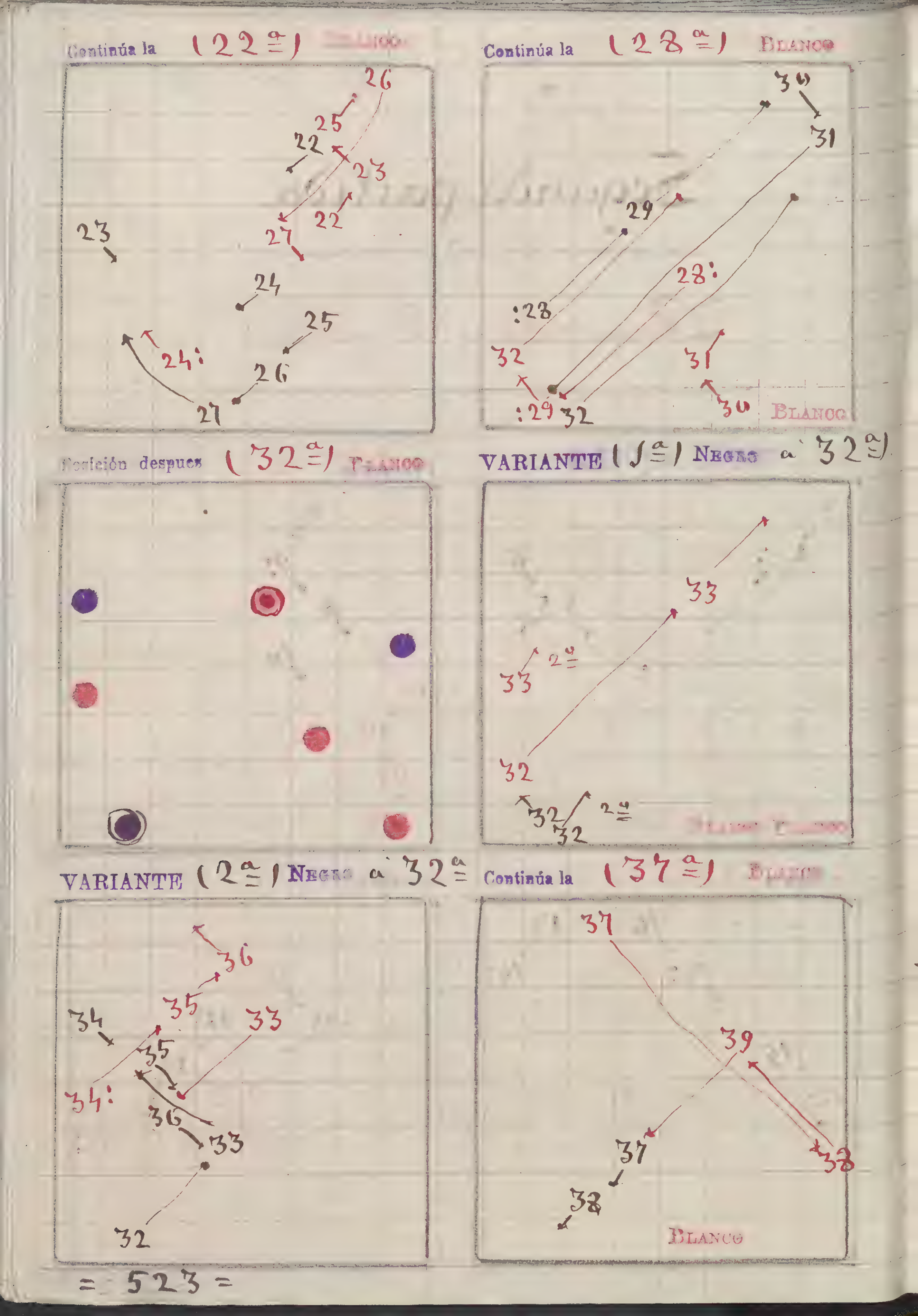

Posición despues (9ª) Blanco
VARIANTE (11ª) Negro a 9ª
Blanco
VARIANTE (12ª) Negro a 9ª
J. Cornejo B.
Blanco
VARIANTE (13ª) Negro a 9ª
Continúa la (13ª) Blanco
Continúa la (17ª) Blanco
&
Blanco
= 520 =


Posición despues (9ª) Blanco
Variante (14ª) Negro 9ª
Continúa la (14ª) Blanco
15: & Blanco
Variante (15ª) Negro 9ª
Continúa la (12ª) Blanco
15: Blanco
Fin de la
5ª Partida
= 521 =

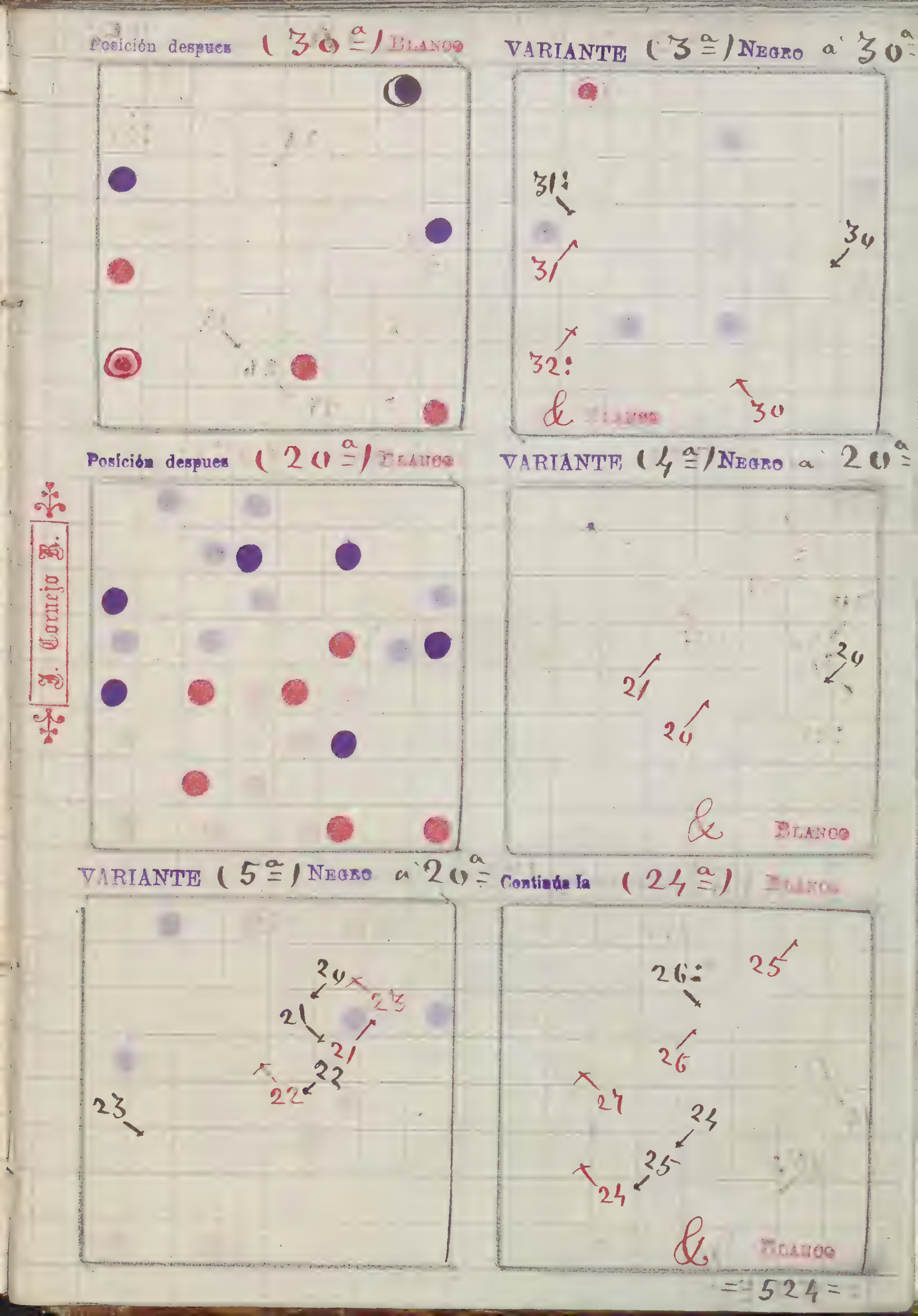
Segunda partida.

El blanco sale y debe ganar.

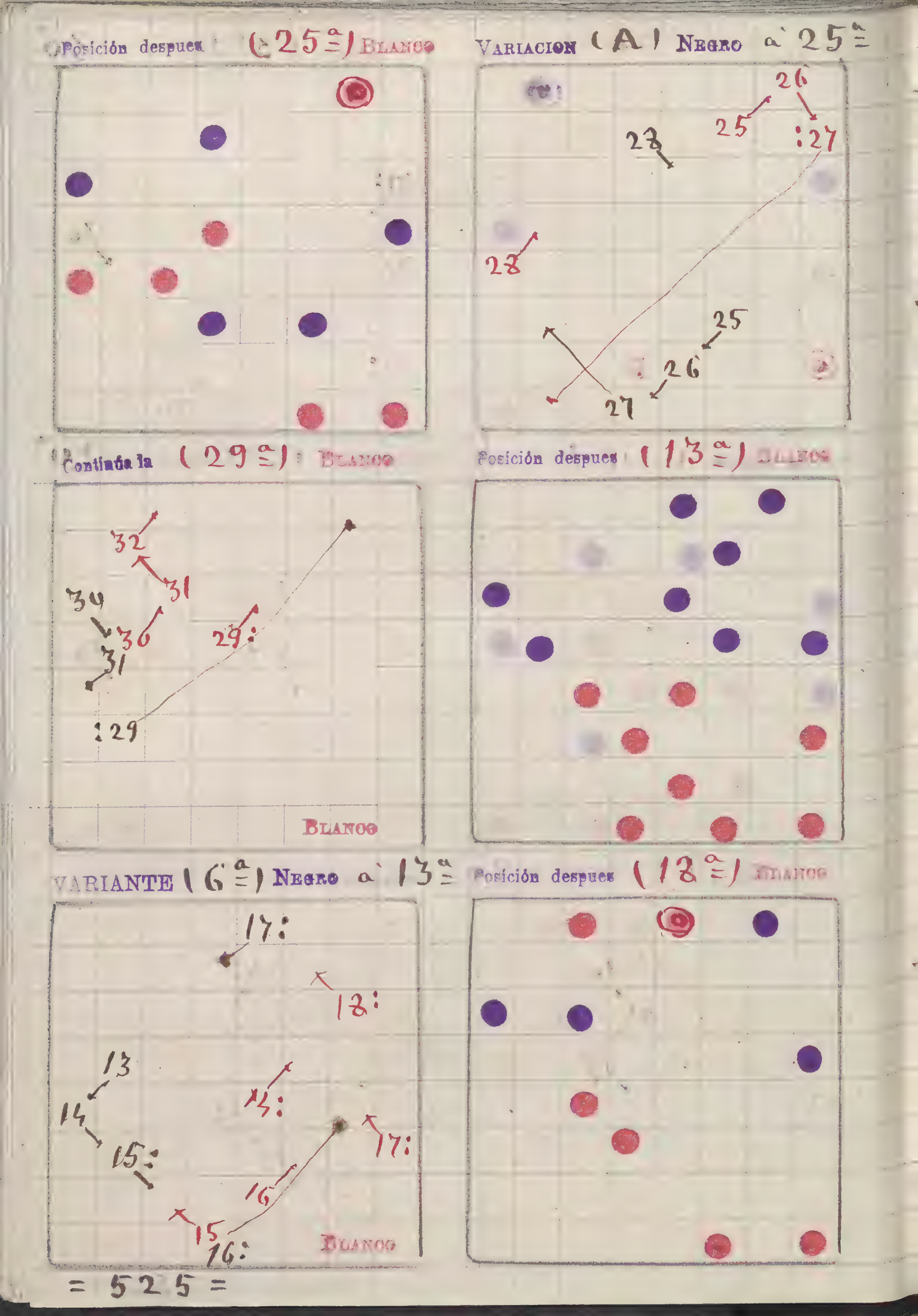


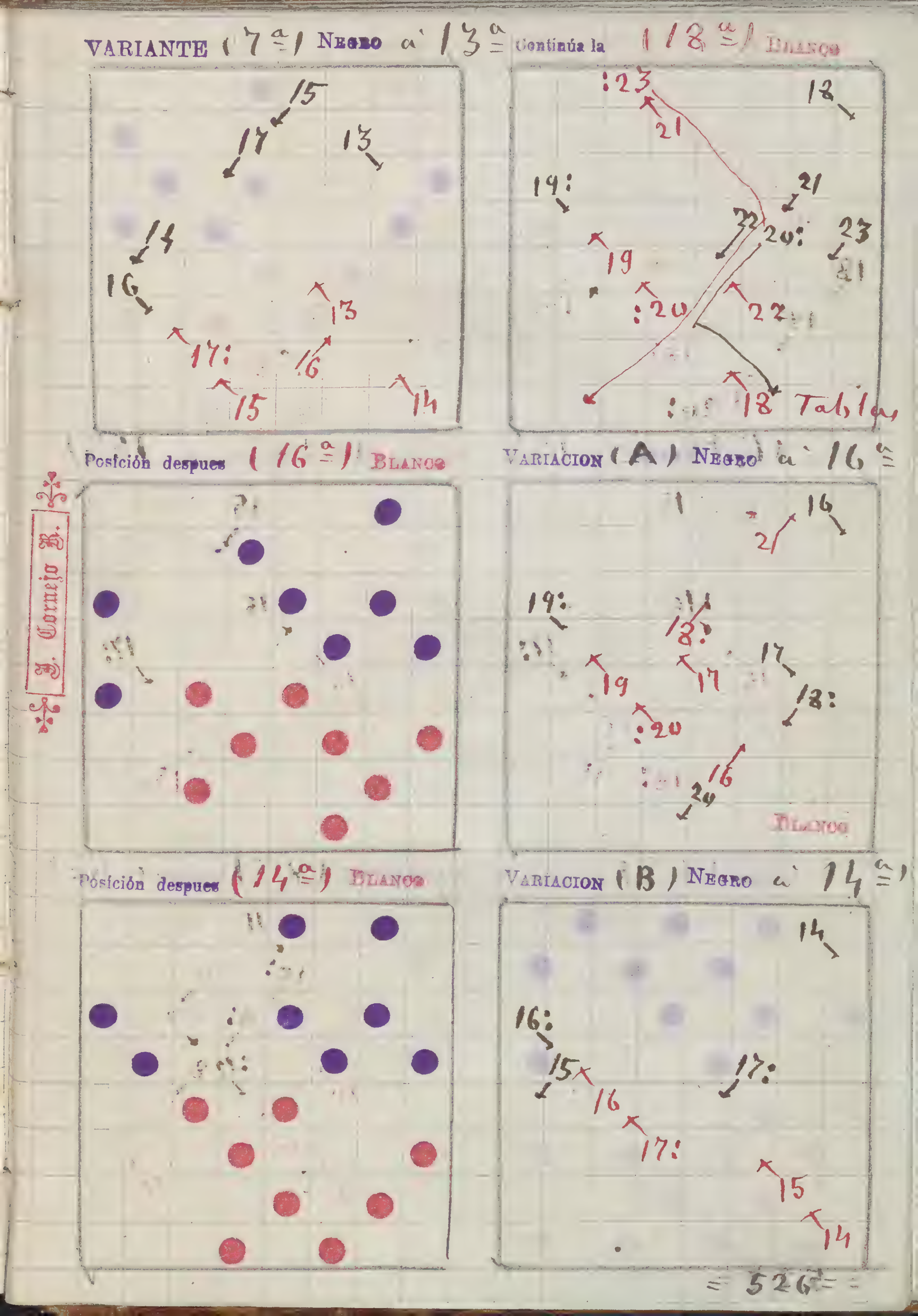


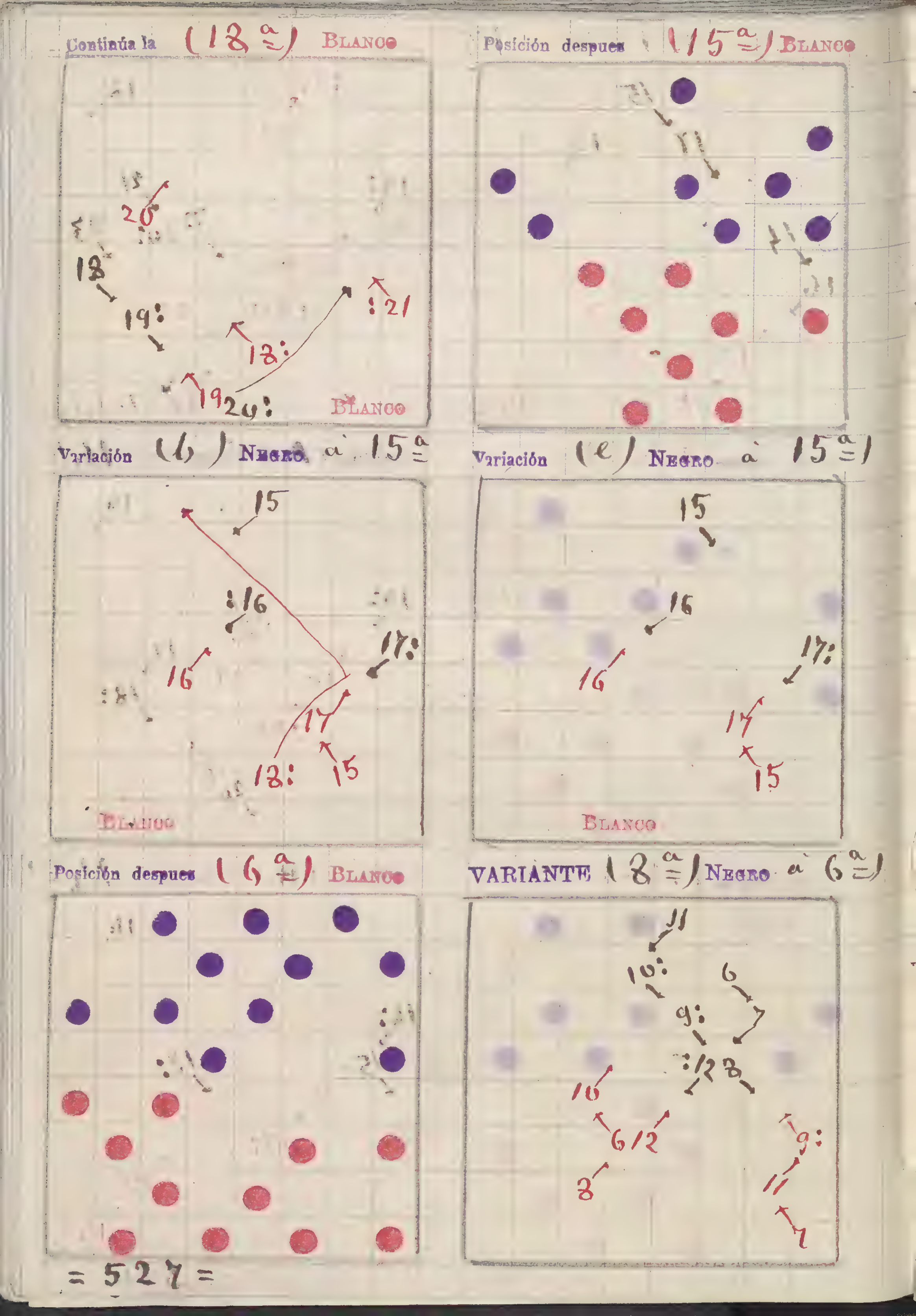
Continúa la (22ª) Blanco
Continúa la (28ª) Blanco
Blanco
Posición despues (32ª) Blanco
VARIANTE (1ª) Negro a 32ª
VARIANTE (2ª) Negro a 32ª
Continúa la (37ª) Blanco
Blanco
= 523 =



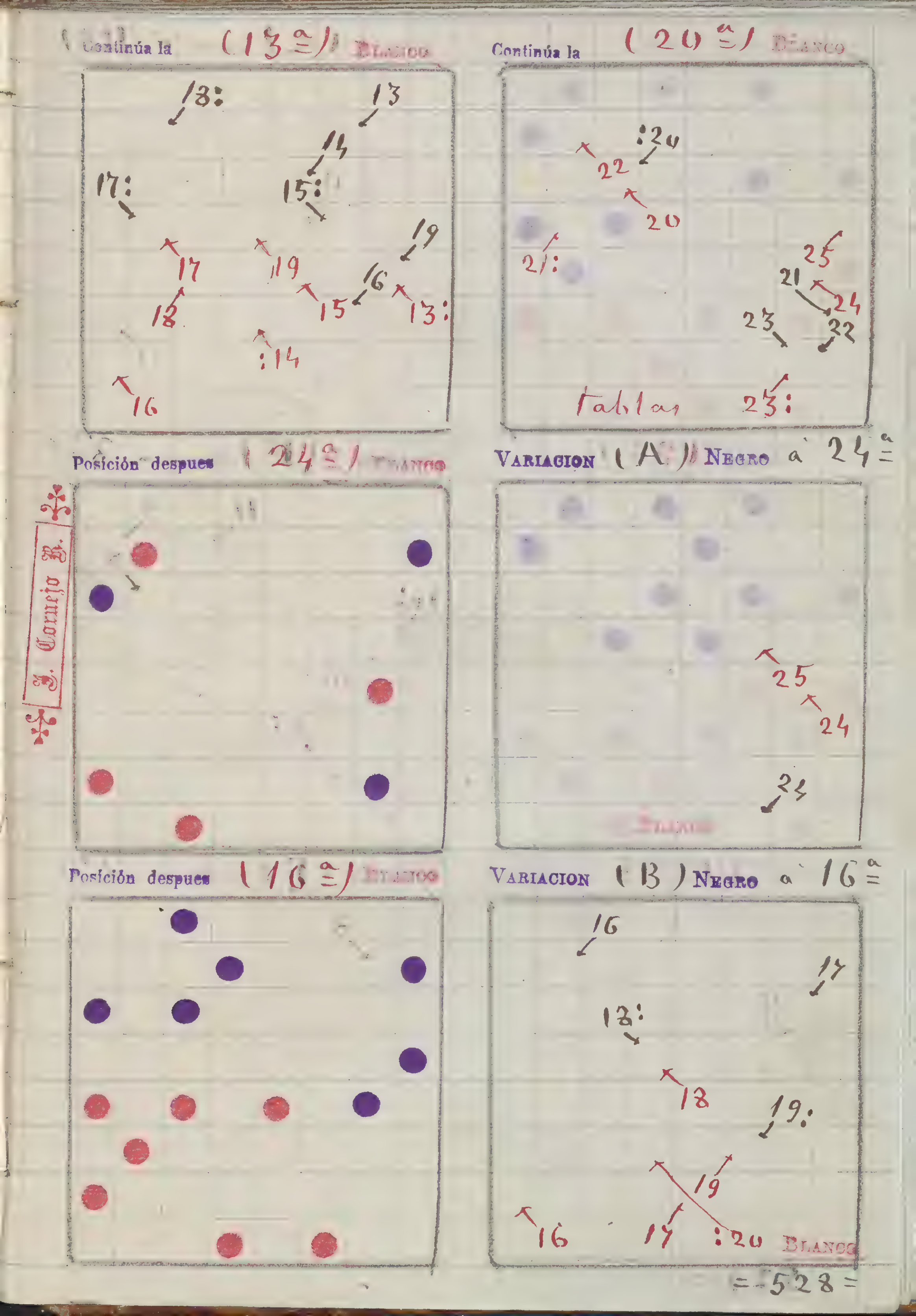
Posición despues (30ª) Blanco
VARIANTE (3ª) Negro a 30ª
31ª
31
34
32ª
30
& Blanco
Posición despues (20ª) Blanco
VARIANTE (4ª) Negro a 20ª
21
24
24
& Blanco
J. Cornejo B.
VARIANTE (5ª) Negro a 20ª
24
23
21
21
22
22
23
Continúa la (24ª) Blanco
26ª
25
26
27
24
25
24
& Blanco

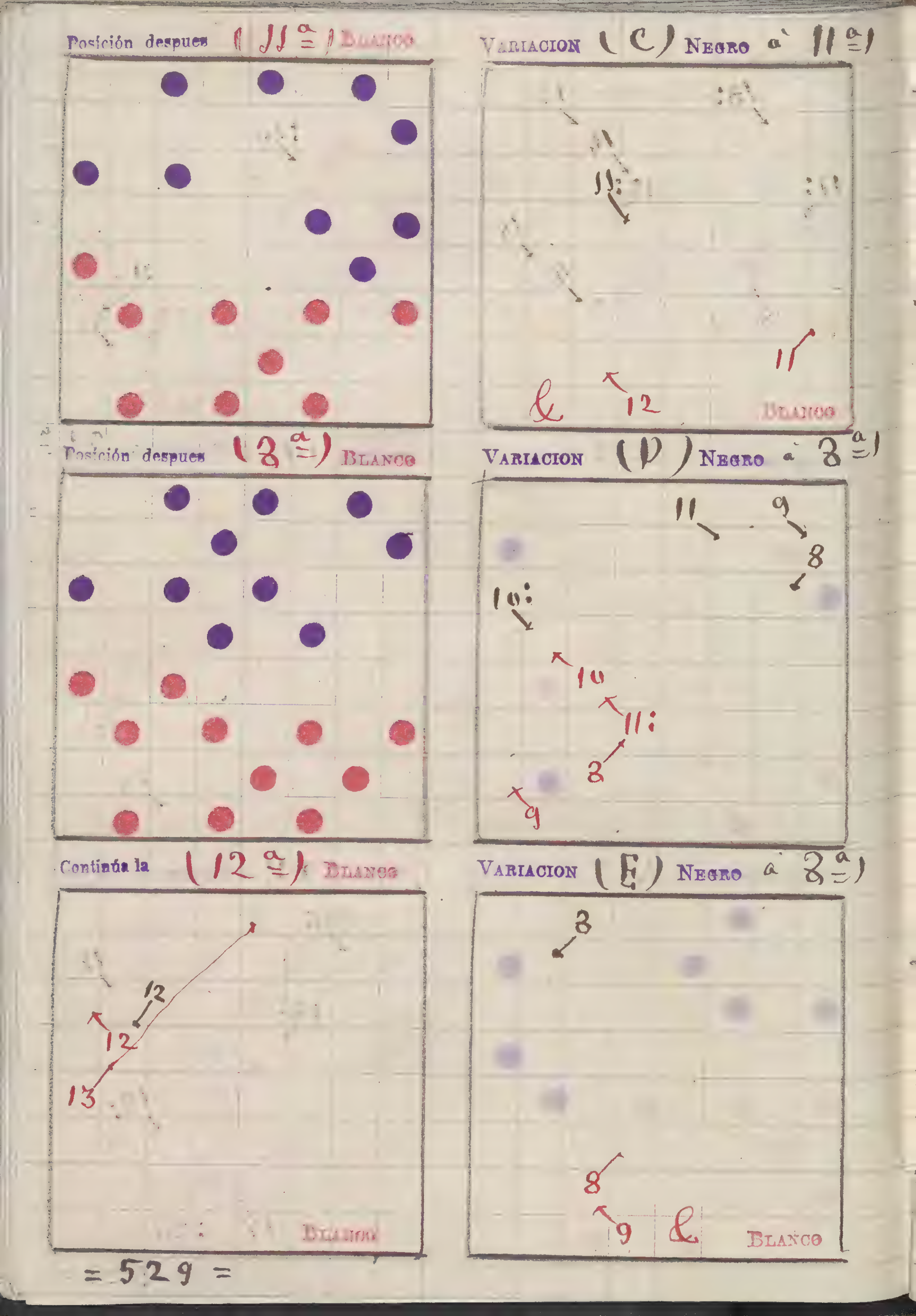

Posición despues (25ª) Blanco
Variacion (A) Negro á 25ª
26
25
27
23
28
25
26
27
Contiñúa la (29ª) Blanco
32
31
34
30
29:
31
29
Blanco
Posición despues (13ª) Blanco
Variante (6ª) Negro á 13ª
17:
18:
13
14
14:
15:
17:
16
15
16:
Blanco
Posición despues (18ª) Blanco
= 525 =


VARIANTE (7ª) Negro á 13ª
Continúa la (18ª) Blanco
Tablas
Posición despues (16ª) Blanco
Variacion (A) Negro á 16ª
Blanco
Posición despues (14ª) Blanco
Variacion (B) Negro á 14ª
J. Cornejo B.

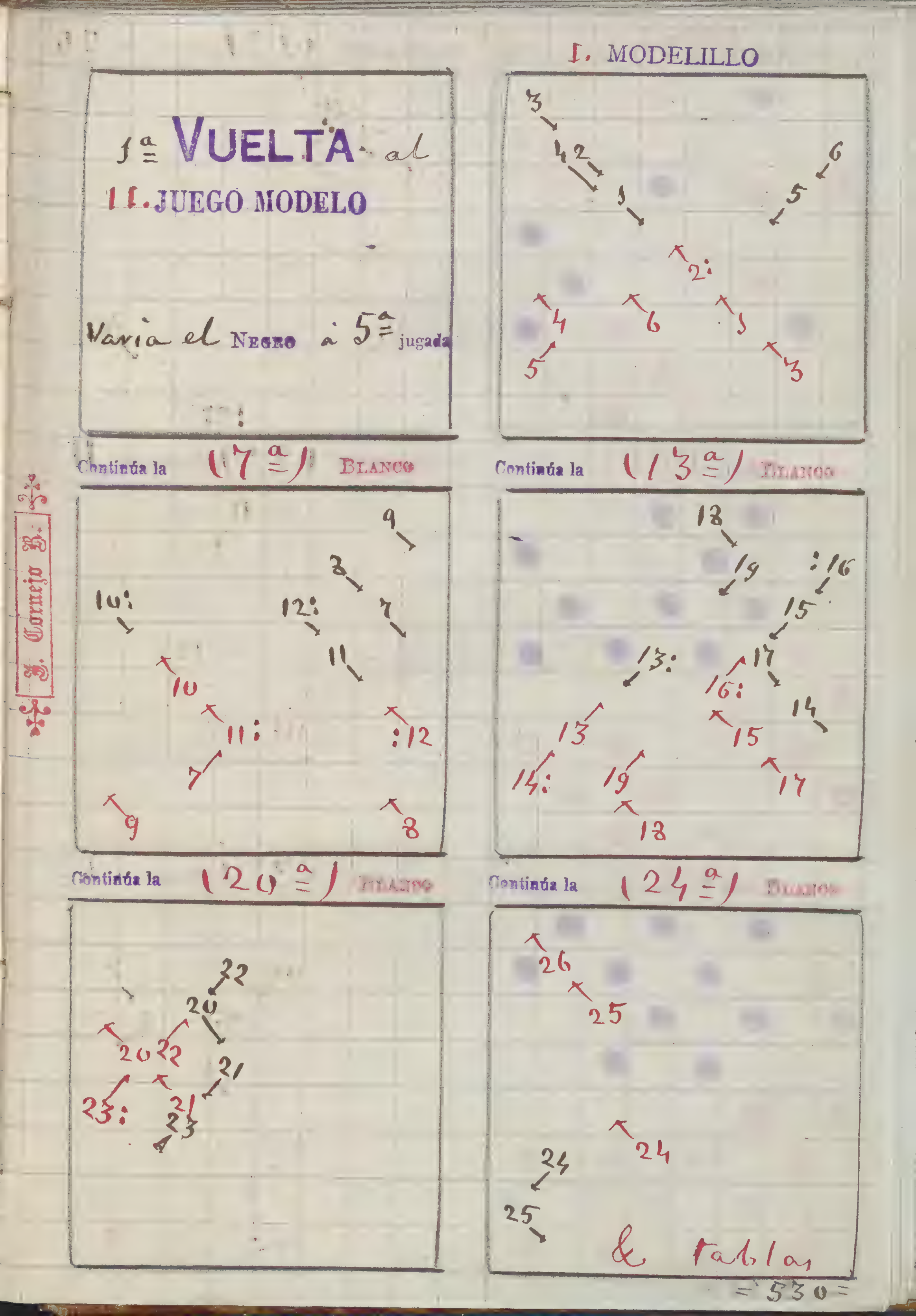


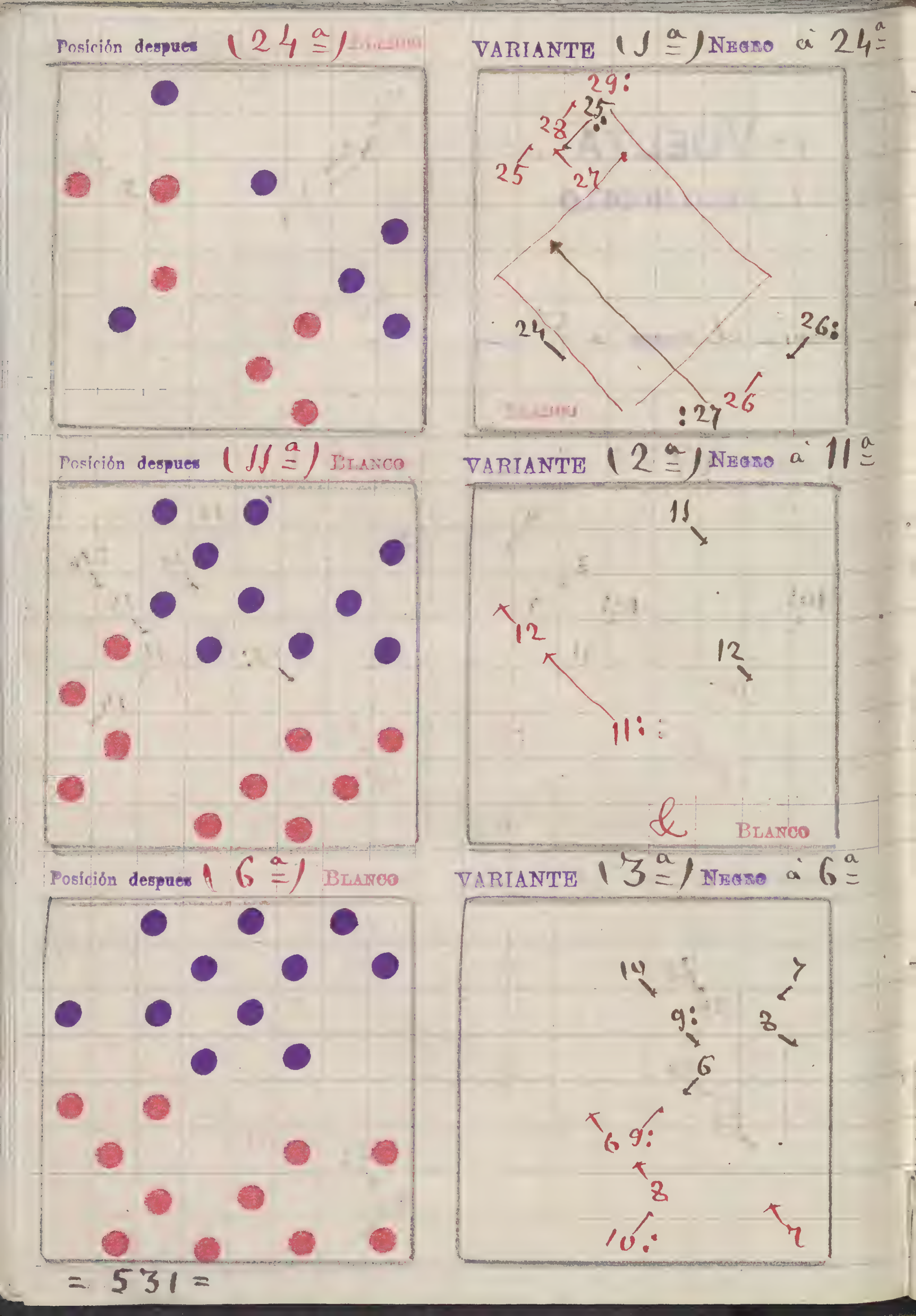
Continúa la (18ª) Blanco
18
19:
20
19
13:
21
19
24:
Blanco
Posición despues (15ª) Blanco
Variación (b) Negro á 15ª
15
16
16
17:
17
13:
15
Blanco
Variación (e) Negro á 15ª
15
16
16
17:
17
15
Blanco
Posición despues (6ª) Blanco
VARIANTE (8ª) Negro á 6ª
11
10:
6
9:
12
8
10
6
12
9:
8
11
7
= 527 =

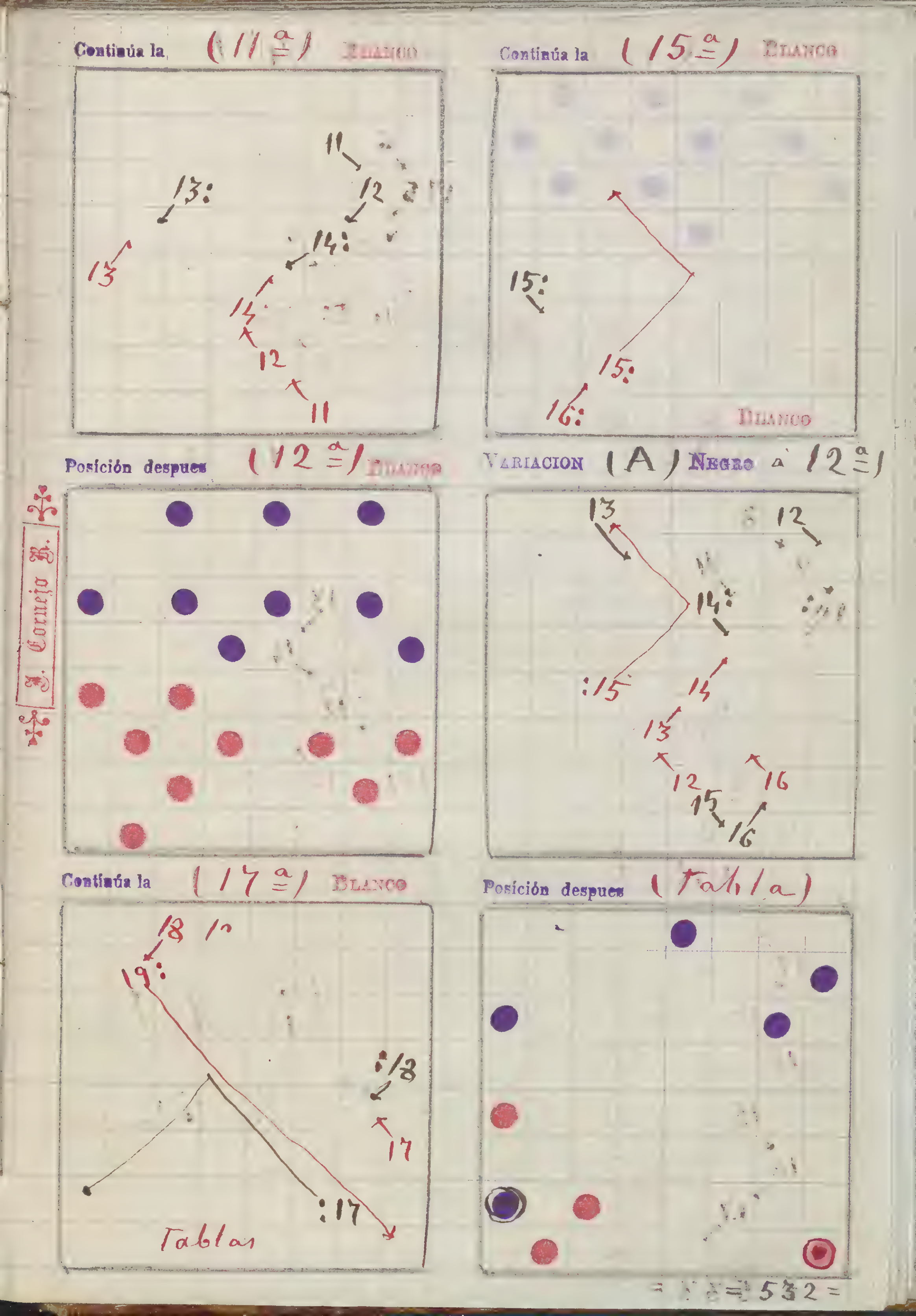

Continúa la (13ª) Blanco
Continúa la (20ª) Blanco
Tablas
Posición despues (24ª) Blanco
Variacion (A) Negro a 24ª
Blanco
Posición despues (16ª) Blanco
Variacion (B) Negro a 16ª
Blanco
J. Cornejo B.



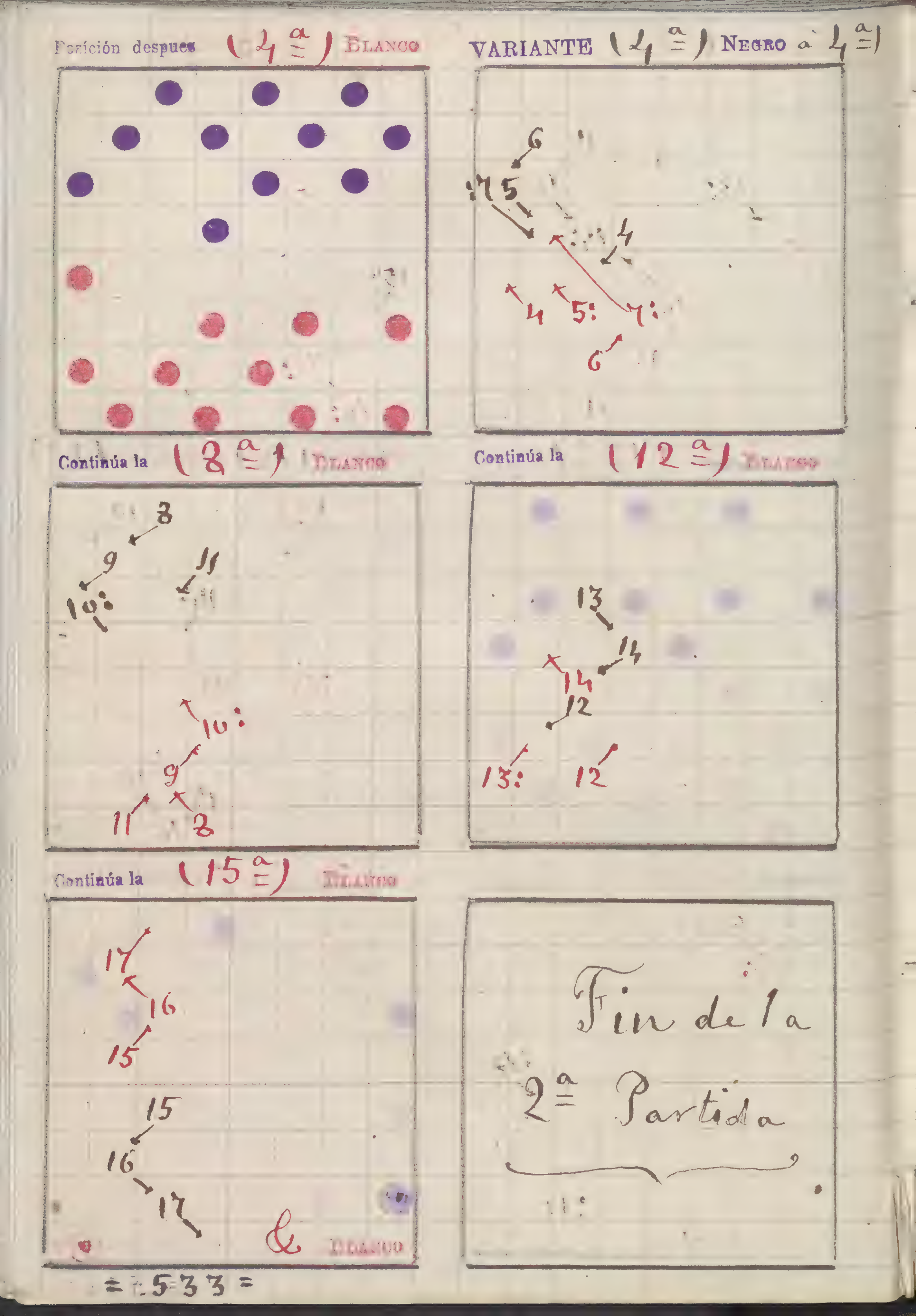
Posición despues (11ª) Blanco
Variacion (C) Negro á 11ª)
11
12
Blanco
Posición despues (8ª) Blanco
Variacion (D) Negro á 8ª)
11
9
8
10
10
11
8
9
Continúa la (12ª) Blanco
12
12
13
Blanco
Variacion (E) Negro á 8ª)
8
8
9
Blanco


1ª VUELTA al
II. JUEGO MODELO
Varía el NEGRO á 5ª jugada
I. MODELILLO
Continúa la (7ª) BLANCO
Continúa la (13ª) BLANCO
Continúa la (20ª) BLANCO
Continúa la (24ª) BLANCO
& tablas
J. Cornejo B.
=530=


Posición despues (24ª)
VARIANTE (1ª) Negro á 24ª
29:
25
28
25
27
24
26:
:27
26
Posición despues (11ª) Blanco
VARIANTE (2ª) Negro á 11ª
11
12
12
11:
Blanco
Posición despues (6ª) Blanco
VARIANTE (3ª) Negro á 6ª
14
7
9:
8
6
6
9:
8
10:
7
= 531 =

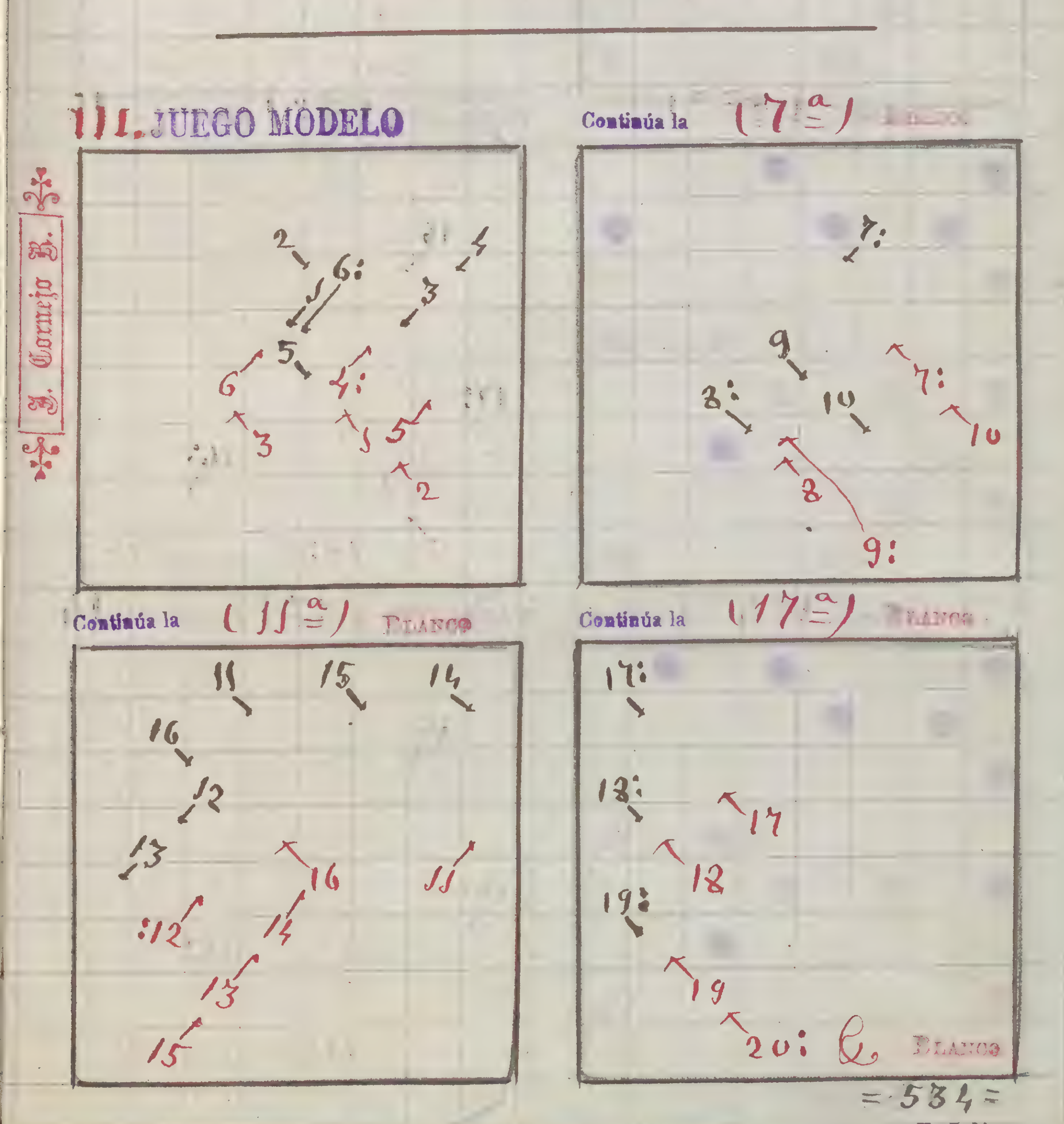


Continúa la (11ª) Blanco
Continúa la (15ª) Blanco
Blanco
Posición despues (12ª) Blanco
Variacion (A) Negro á 12ª
Continúa la (17ª) Blanco
Tablas
Posición despues (Tabla)
J. Cornejo B.
532


Posición despues (4ª) Blanco
VARIANTE (4ª) Negro á 4ª)
Continúa la (8ª) Blanco
Continúa la (12ª) Blanco
Continúa la (15ª) Blanco
Fin de la 2ª Partida
& Blanco

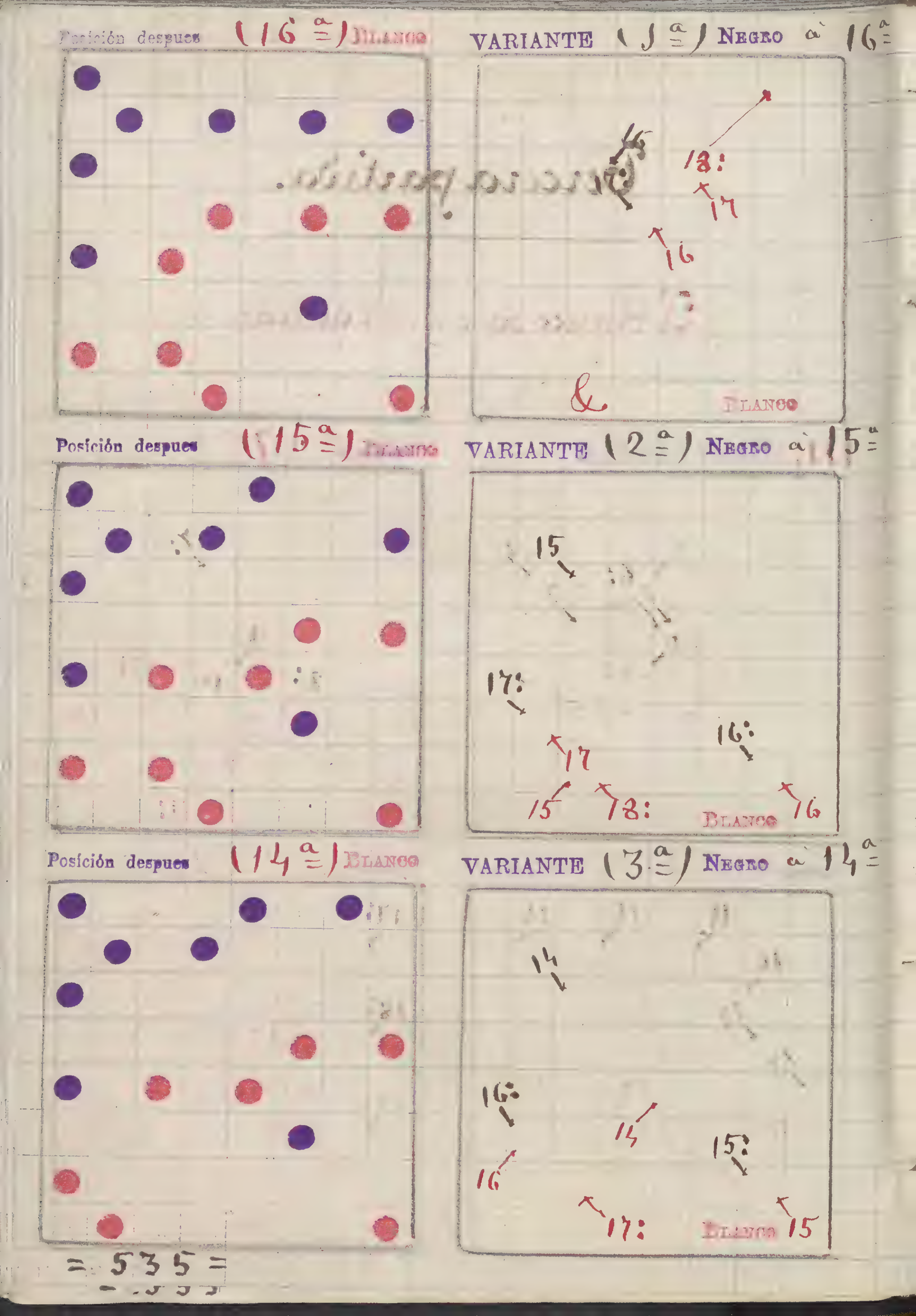
Tercera partida.

El blanco sale y debe ganar.



Posición despues (16ª) Blanco

VARIANTE (1ª) Negro á 16ª



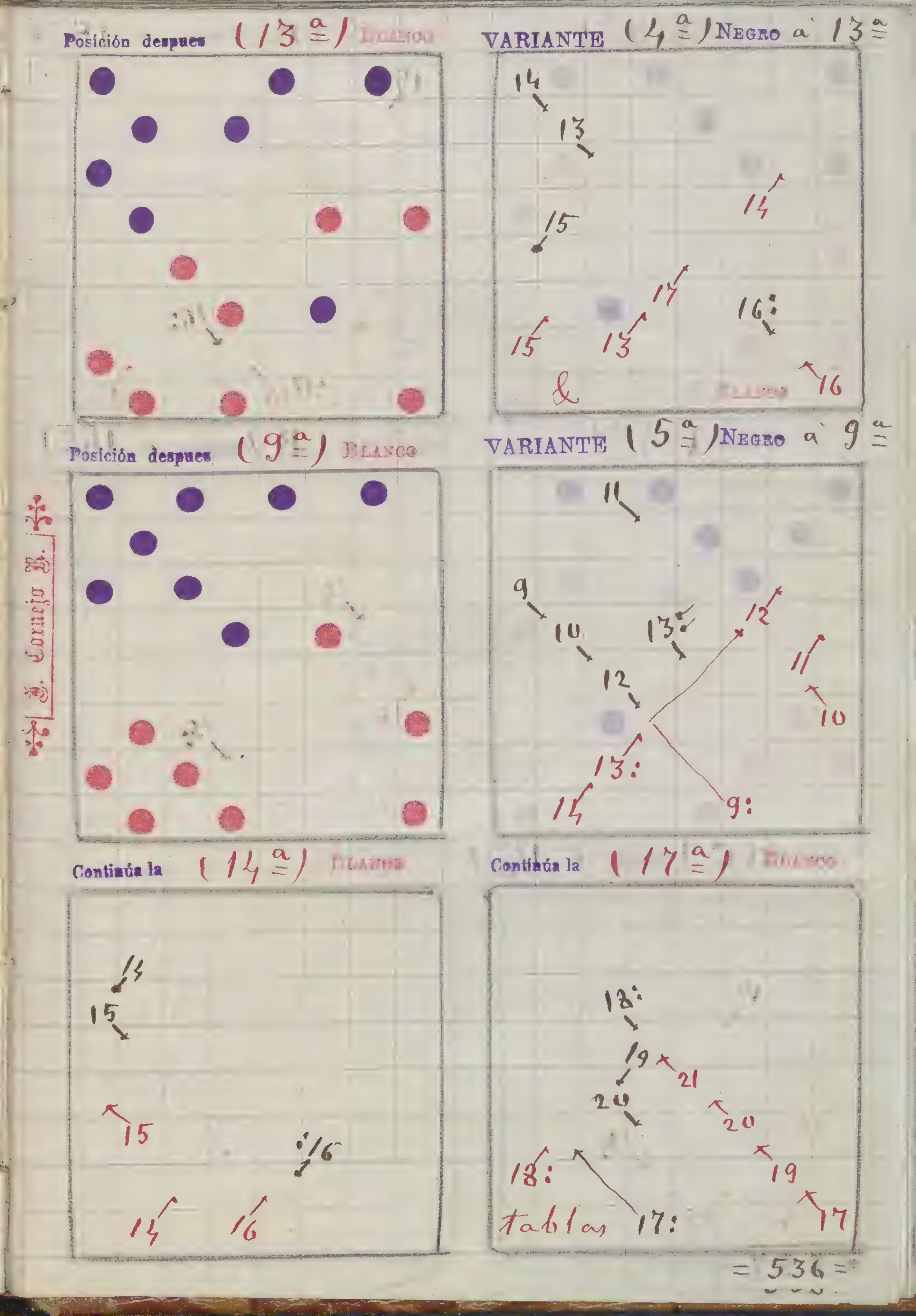
Posición despues (15ª) Blanco

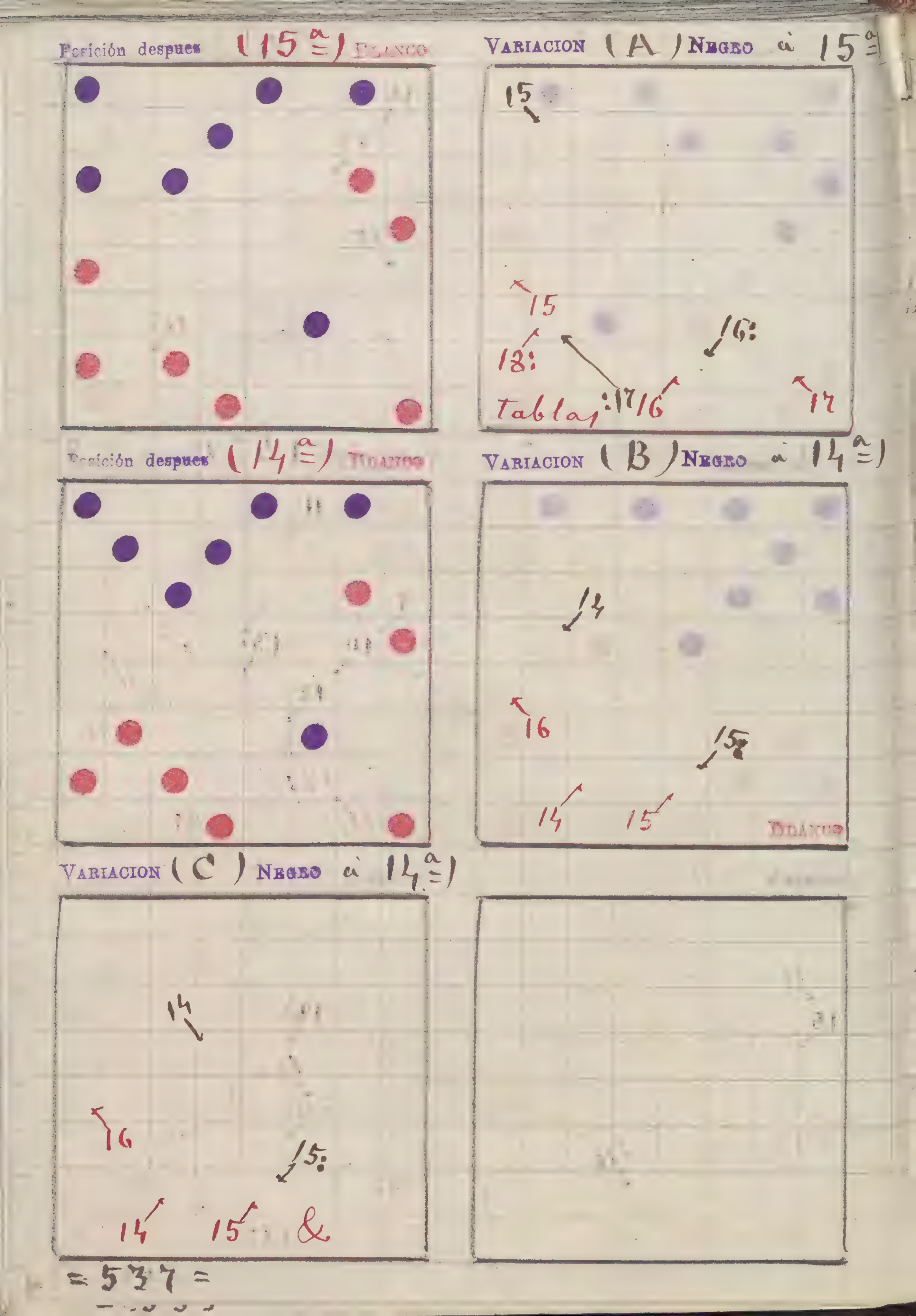
VARIANTE (2ª) Negro á 15ª

Posición despues (14ª) Blanco

VARIANTE (3ª) Negro á 14ª

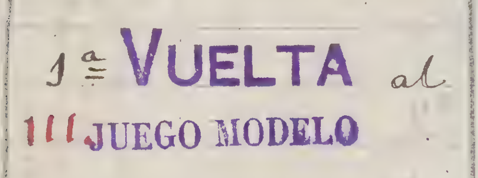
= 535 =


Posición despues (13ª) Blanco
VARIANTE (4ª) Negro á 13ª
Posición despues (9ª) Blanco
VARIANTE (5ª) Negro á 9ª
J. Cornejo B.
Continúa la (14ª) Blanco
Continúa la (17ª) Blanco
tablas
= 536 =



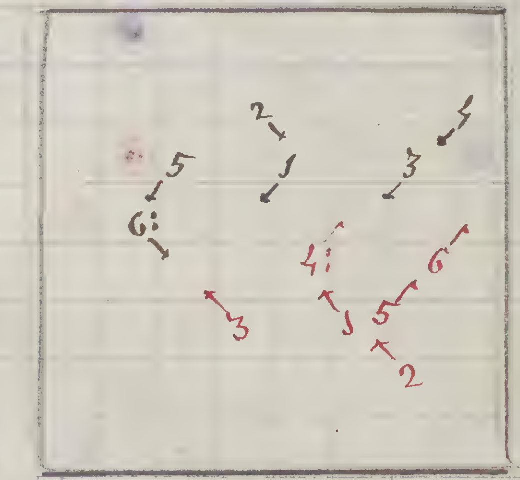
Posición despues (15ª) Blanco
Variacion (A) Negro á 15ª
15
15
18:
16:
Tablas
17
16
17
Posición despues (14ª) Blanco
Variacion (B) Negro á 14ª
14
16
15
14
15
Blanco
Variacion (C) Negro á 14ª
14
16
15:
14
15
&

= 537 =

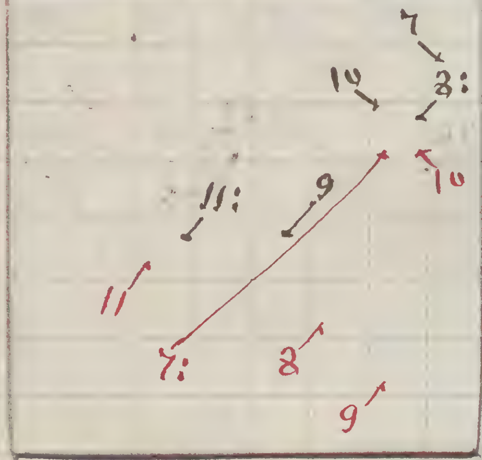


Varia el Negro á 5ª

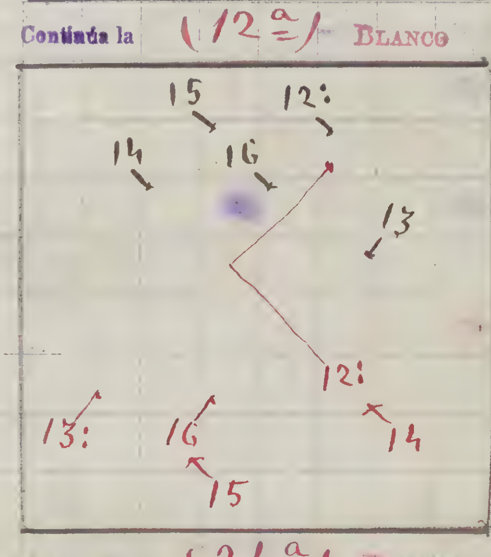
I. MODELILLO



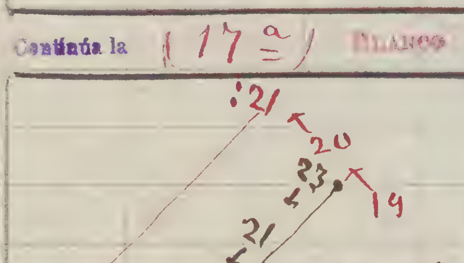
Continúa la (7ª) Blanco

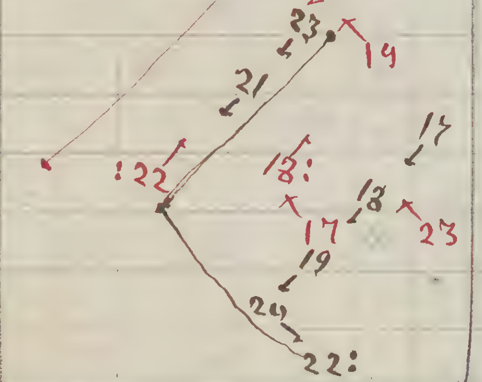


Continúa la (12ª) Blanco

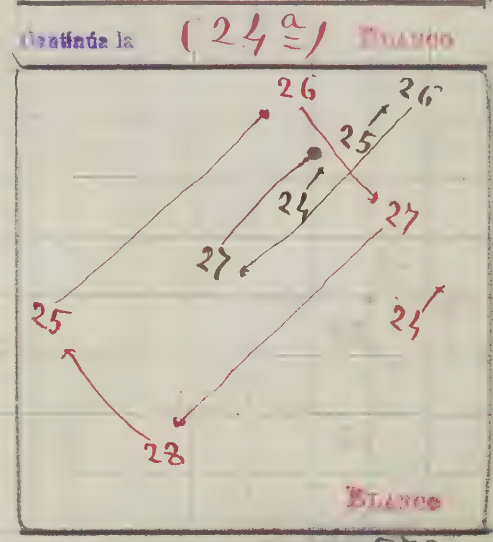


Continúa la (17ª) Blanco

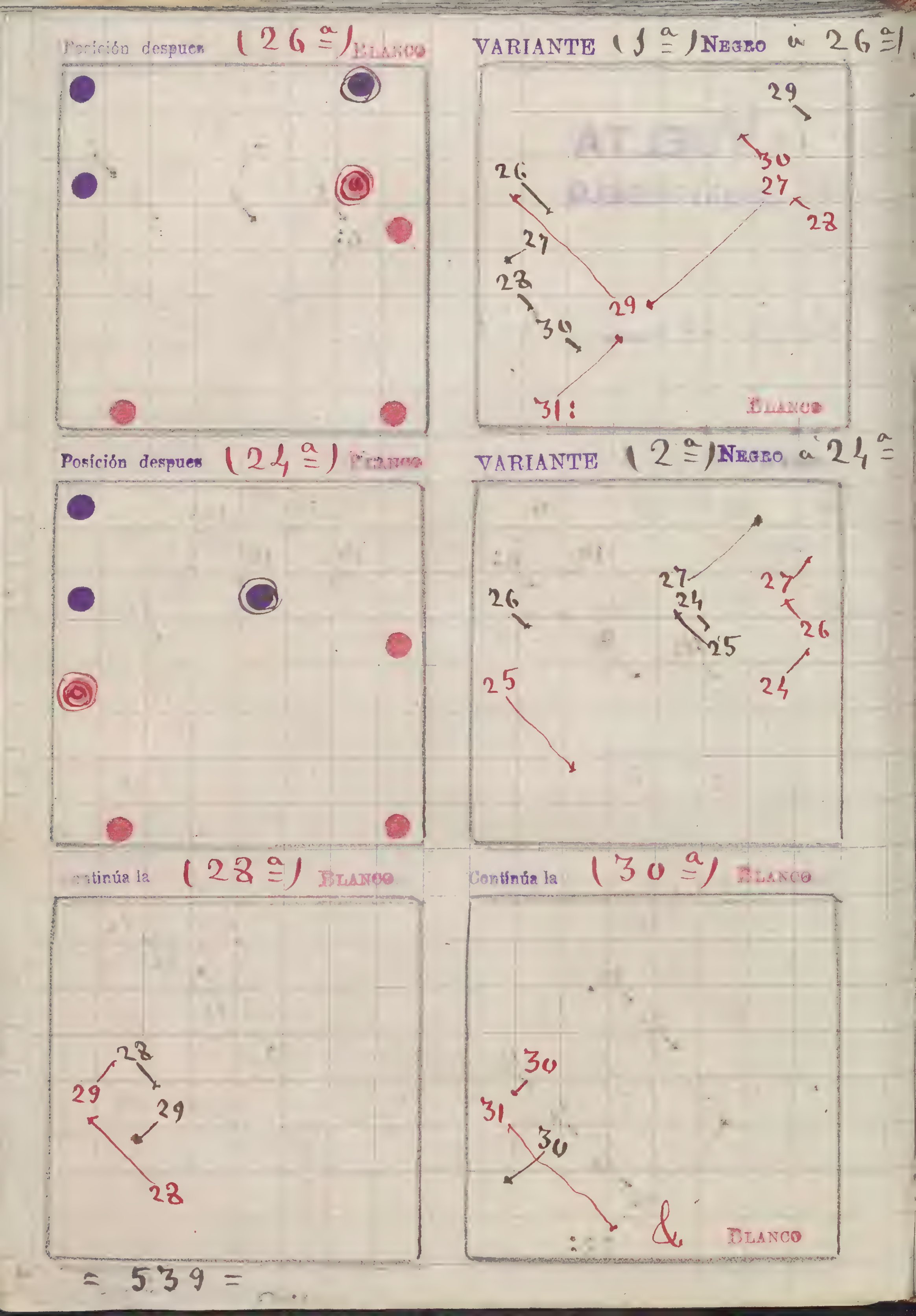




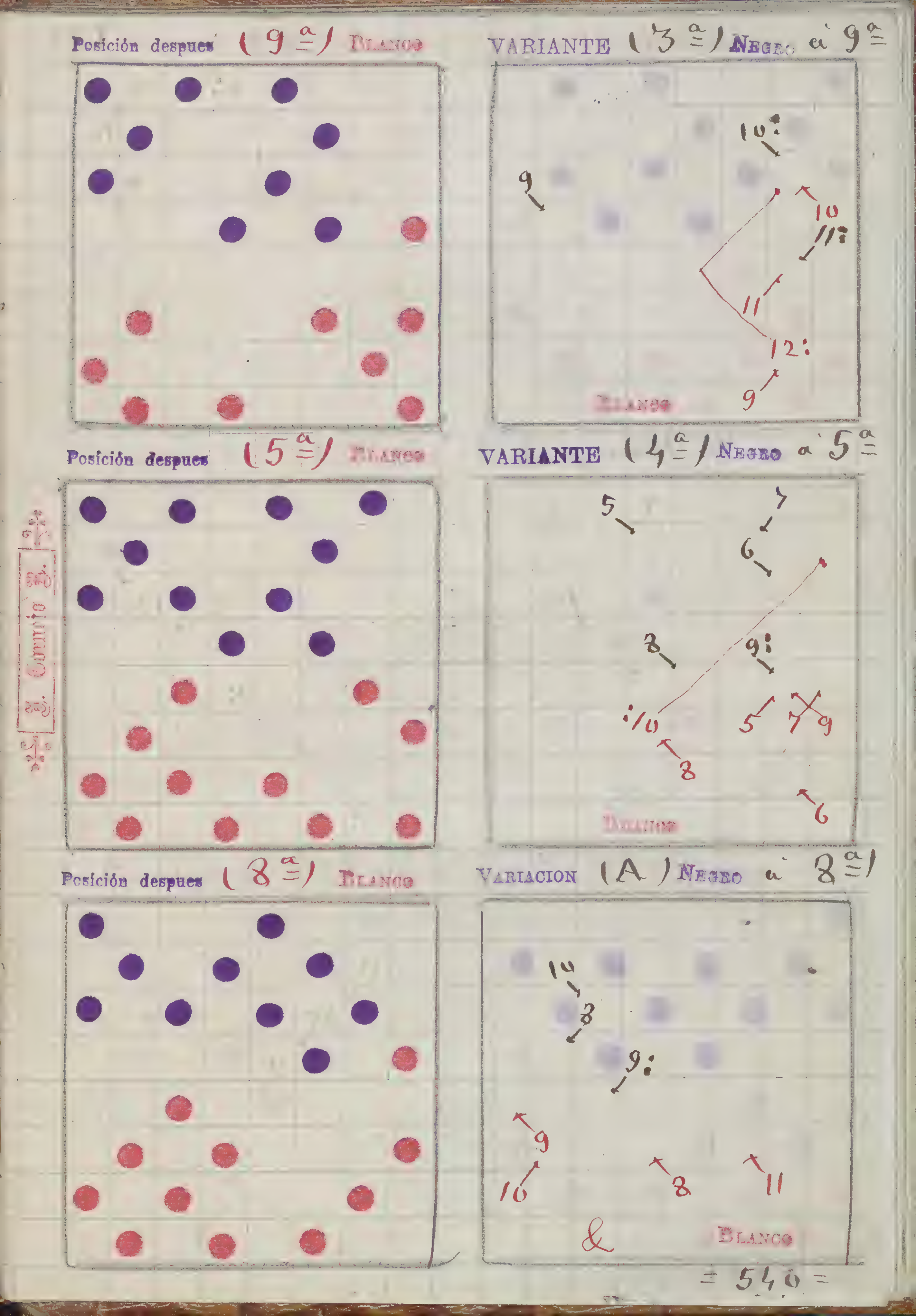
Continúa la (24ª) Blanco

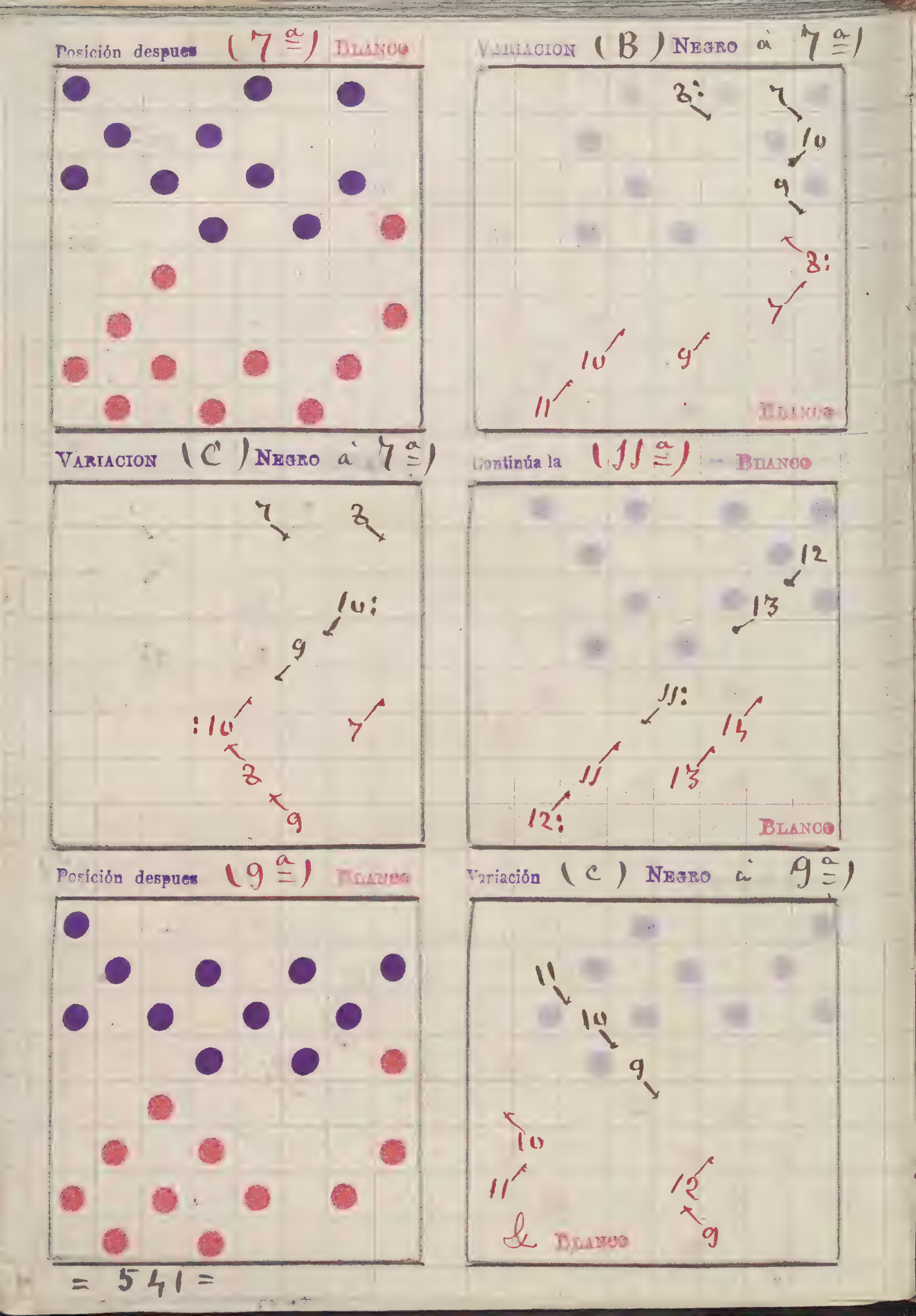


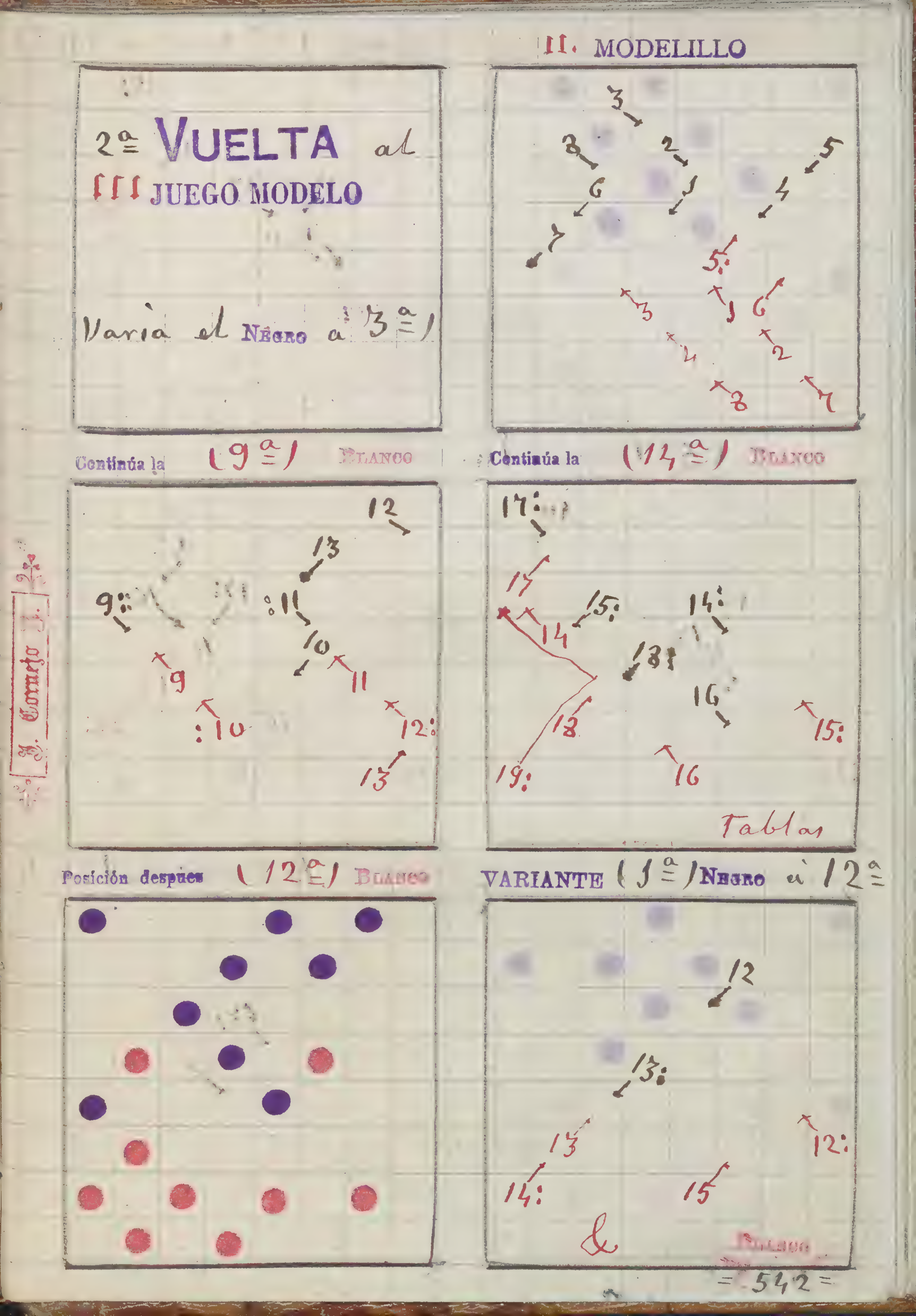
Blanco

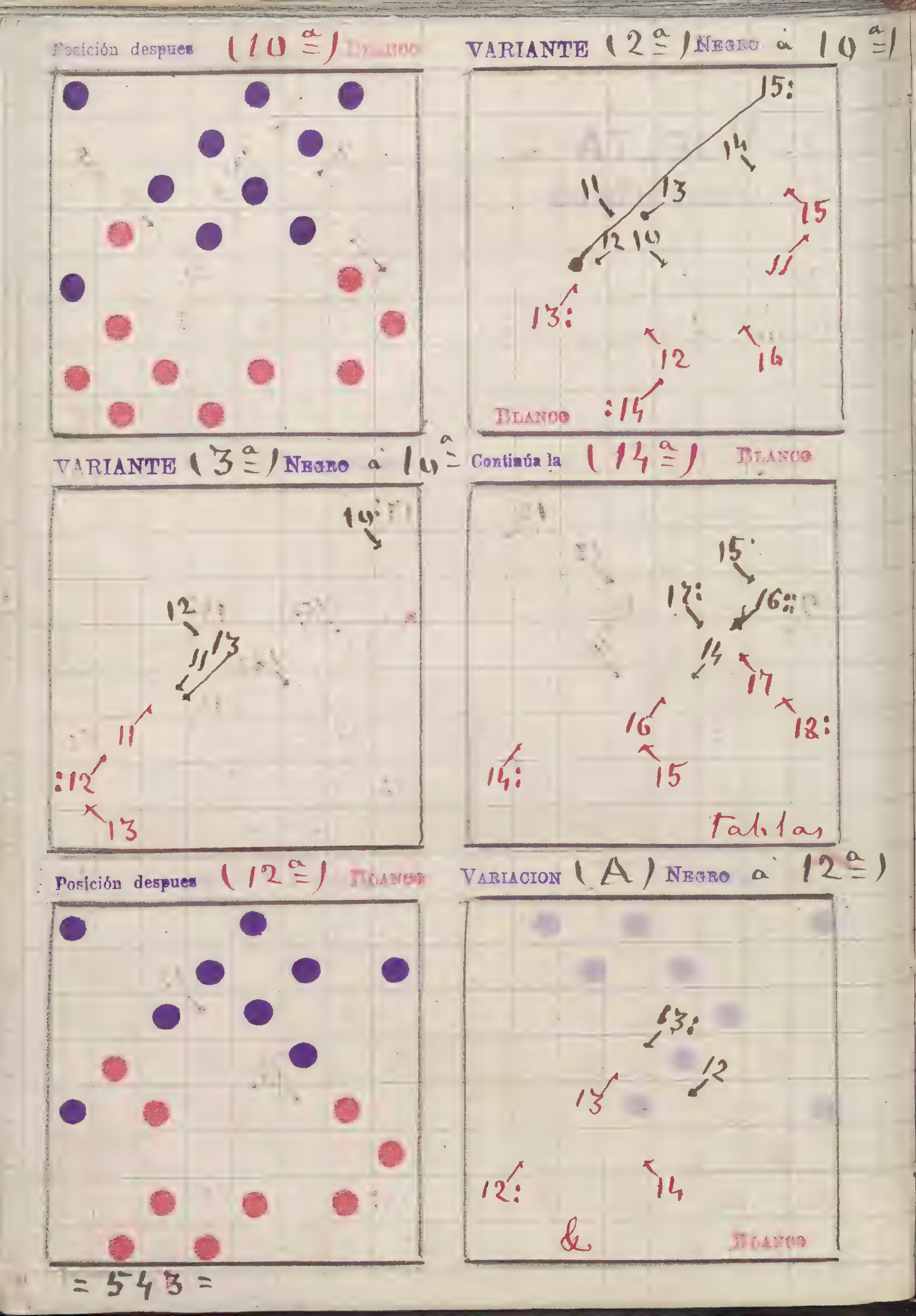


Posición despues (26ª) BLANCO
VARIANTE (1ª) NEGRO á 26ª
29
30
27
26
23
27
23
29
30
31:
BLANCO
Posición despues (24ª) BLANCO
VARIANTE (2ª) NEGRO á 24ª
27
24
26
25
27
26
25
24
Continúa la (28ª) BLANCO
28
29
29
28
Continúa la (30ª) BLANCO
30
31
30
&
BLANCO
= 539 =


Posición despues (9ª) Blanco
VARIANTE (3ª) Negro á 9ª
10ª
9
10
11ª
11
12ª
9
Blanco
Posición despues (5ª) Blanco
VARIANTE (4ª) Negro á 5ª
5
7
6
8
9ª
10
5
7
9
8
6
Blanco
Posición despues (8ª) Blanco
VARIACION (A) Negro á 8ª
10
8
9ª
9
10
8
11
&
Blanco
= 540 =

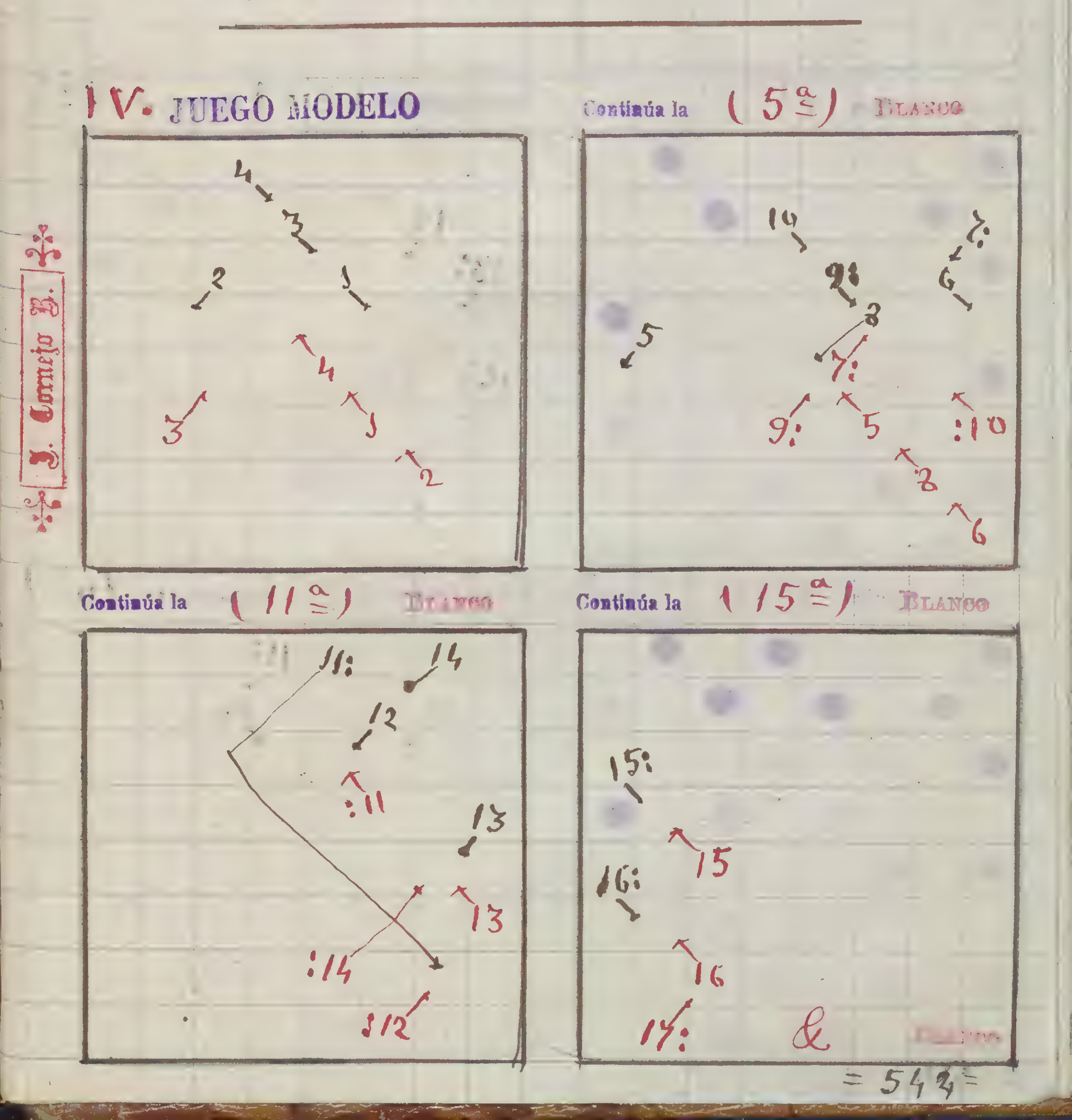

Posición despues (7ª) Blanco
Variacion (B) Negro à 7ª)
Blanco
Variacion (C) Negro à 7ª)
Continúa la (11ª) Blanco
Blanco
Posición despues (9ª) Blanco
Variación (c) Negro à 9ª)
Blanco
= 541 =

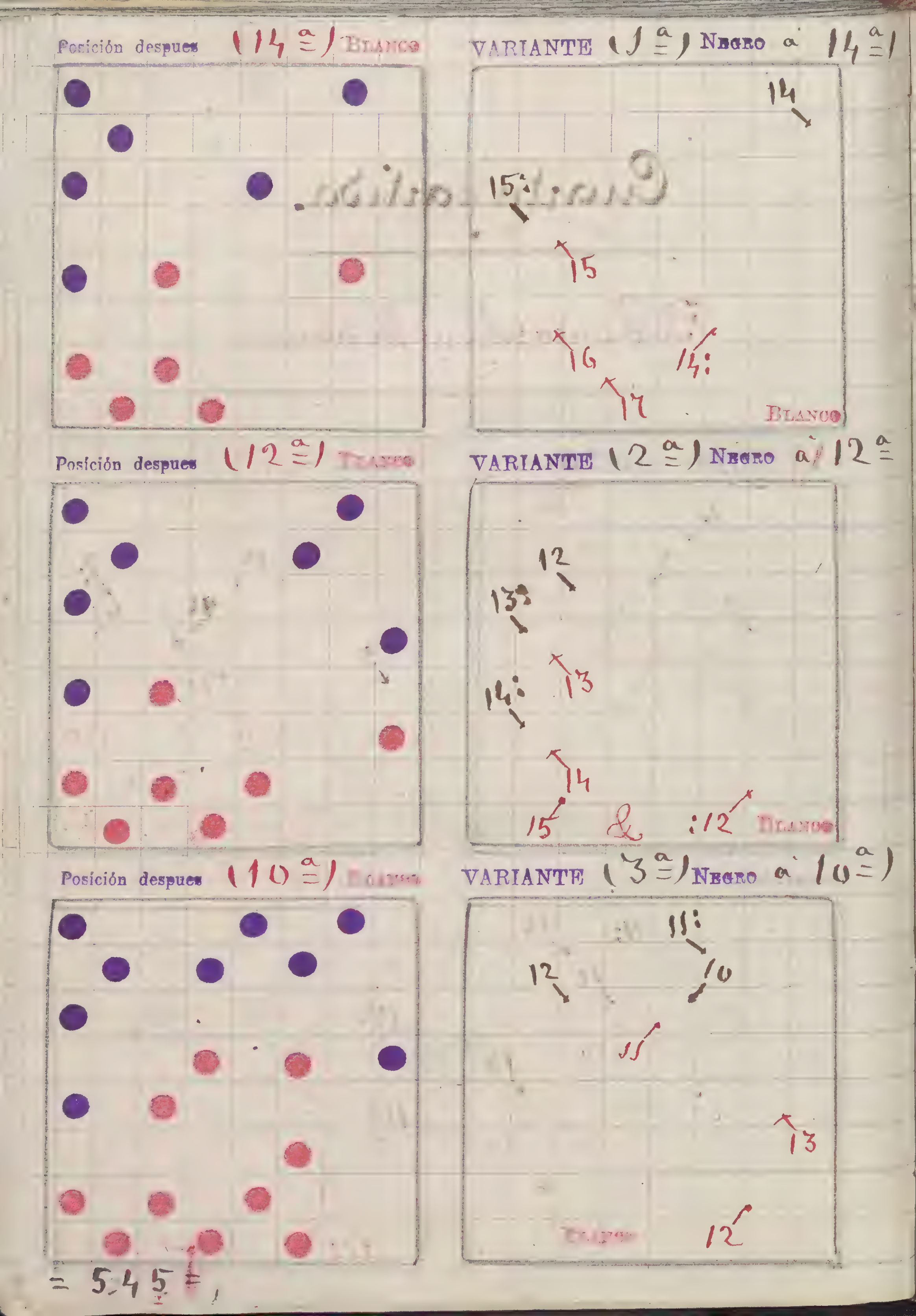

II. MODELILLO
2ª VUELTA al
III JUEGO MODELO
Varía el Negro a (3ª)
Continúa la (9ª) Blanco
Continúa la (14ª) Blanco
Tablas
Posición después (12ª) Blanco
VARIANTE (1ª) Negro á 12ª
J. Cornejo J.
= 542 =


Posición despues (10ª) Blanco
VARIANTE (2ª) Negro á 10ª
Blanco
VARIANTE (3ª) Negro á 10ª
Continúa la (14ª) Blanco
Tablas
Posición despues (12ª) Blanco
VARIACION (A) Negro á 12ª
&
Blanco
= 543 =

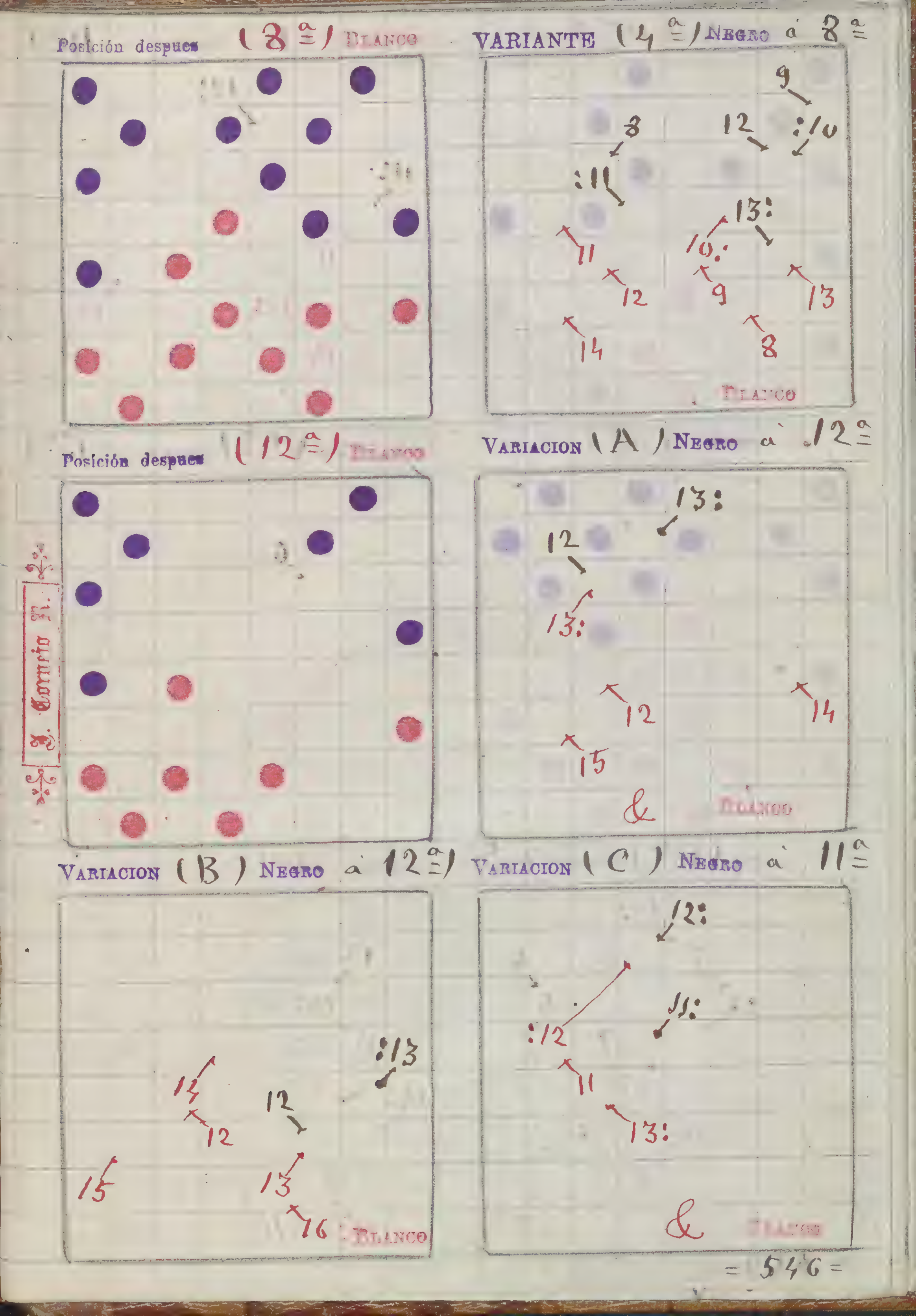
Cuarta partida.

El blanco sale y debe ganar.

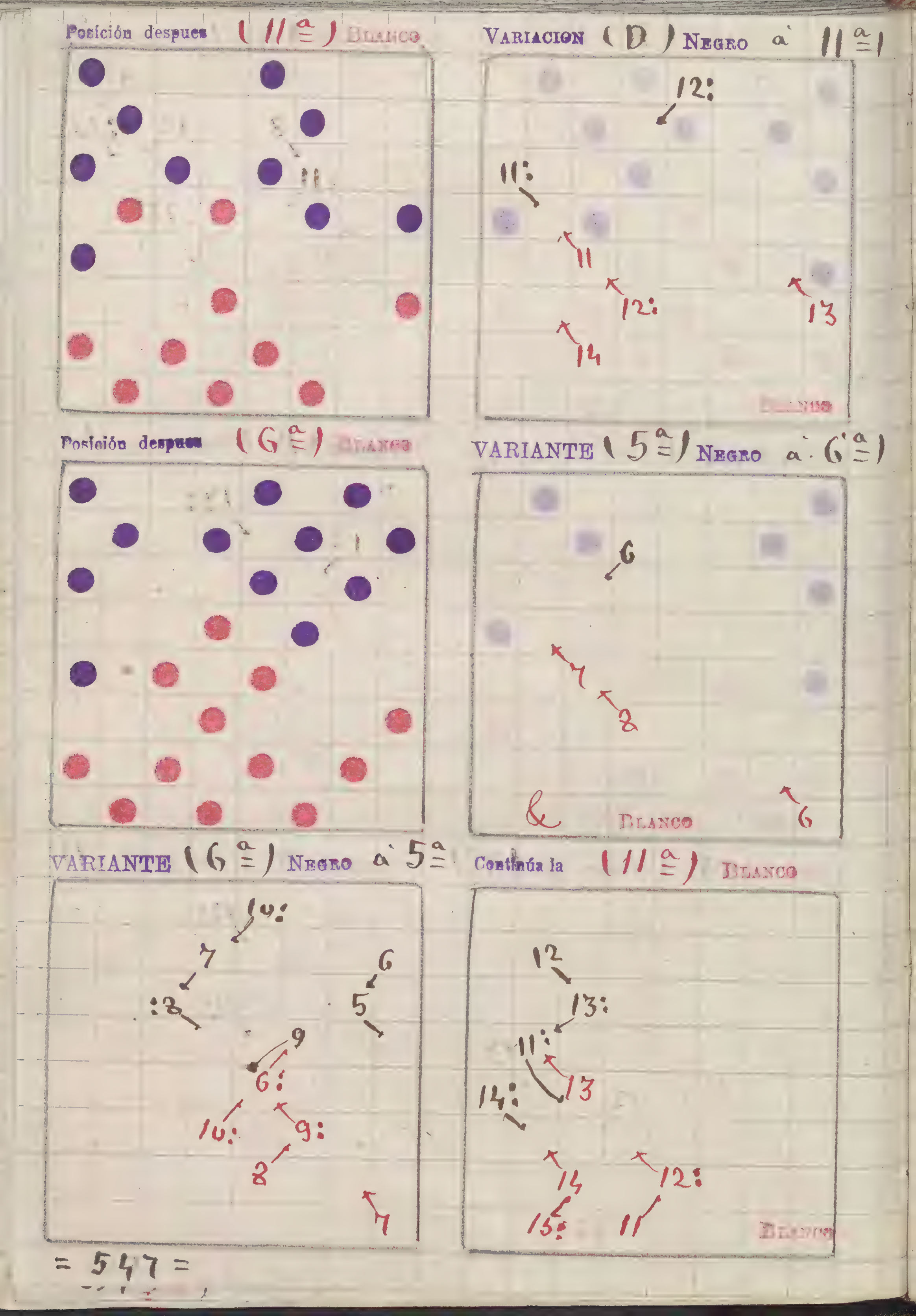




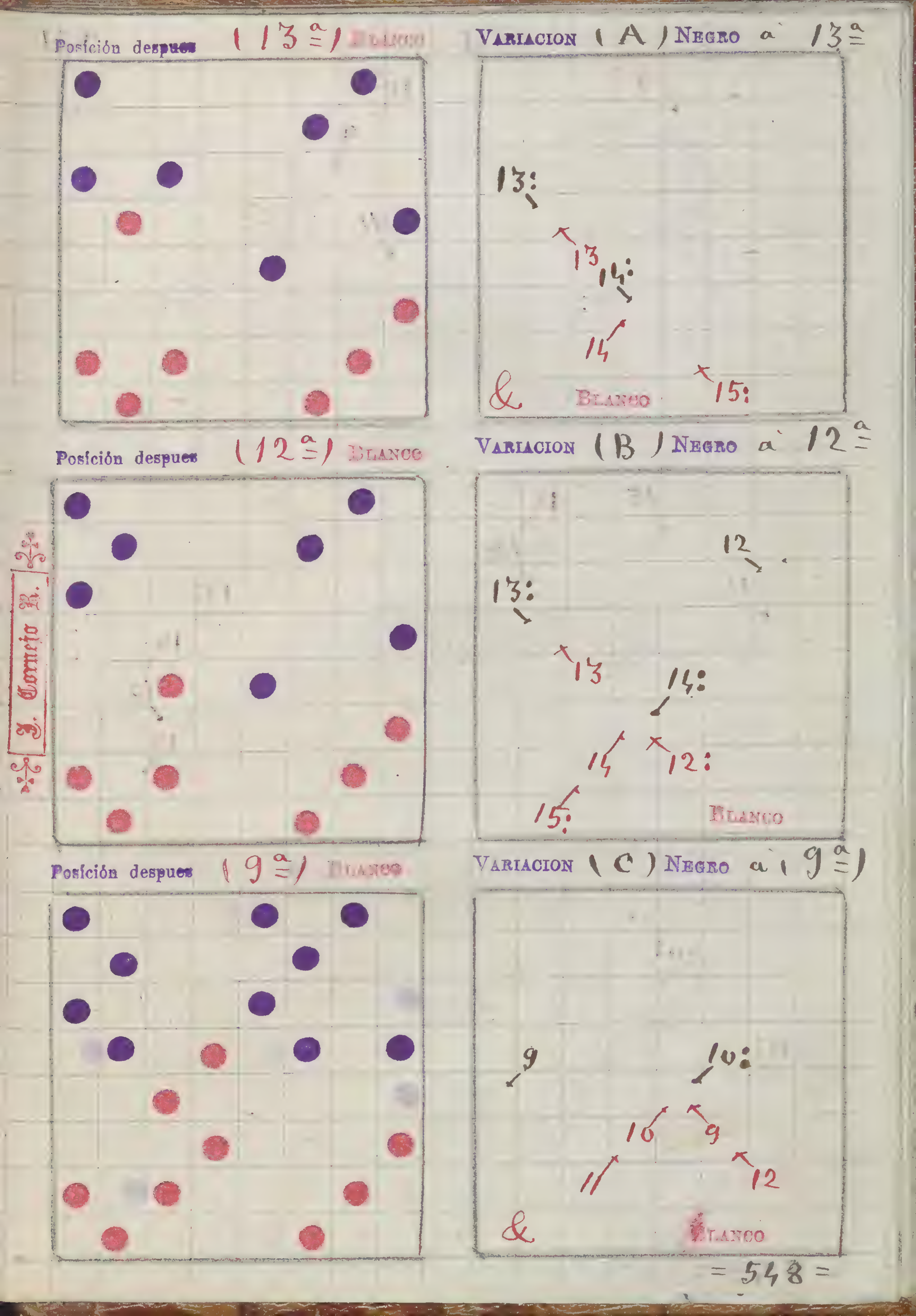
Posición despues (14ª) Blanco
VARIANTE (1ª) Negro á 14ª
14
15:
15
16
14:
17
Blanco
Posición despues (12ª) Blanco
VARIANTE (2ª) Negro á 12ª
12
13:
13
14:
14
15 & :12
Blanco
Posición despues (10ª) Blanco
VARIANTE (3ª) Negro á 10ª
11:
10
12
11
13
12
Blanco
= 545 =

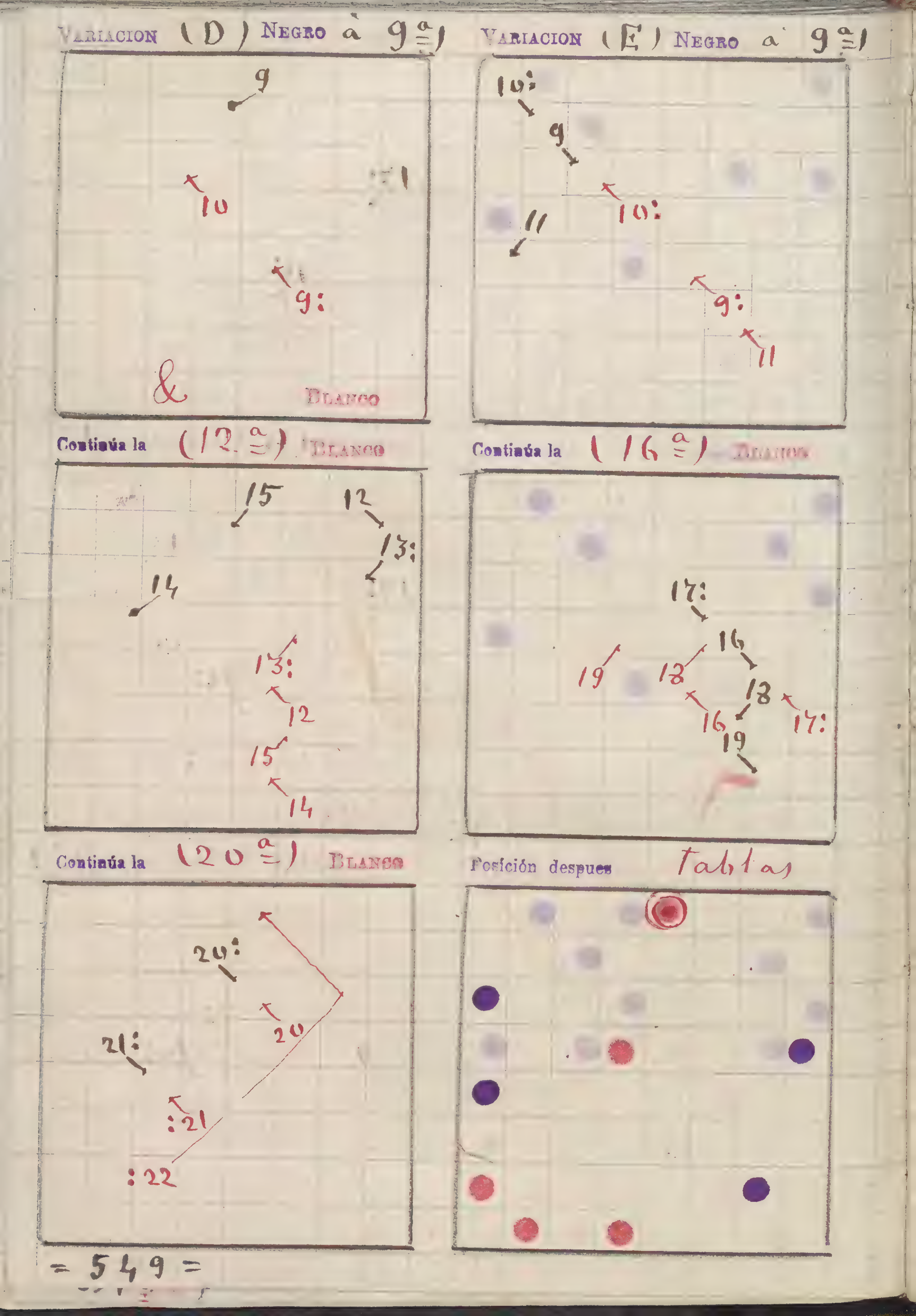


Posición despues (8ª) Blanco
Variante (4ª) Negro á 8ª
Blanco
Posición despues (12ª) Blanco
Variacion (A) Negro á 12ª
Blanco
Variacion (B) Negro á 12ª
Blanco
Variacion (C) Negro á 11ª
Blanco
J. Cornejo R.

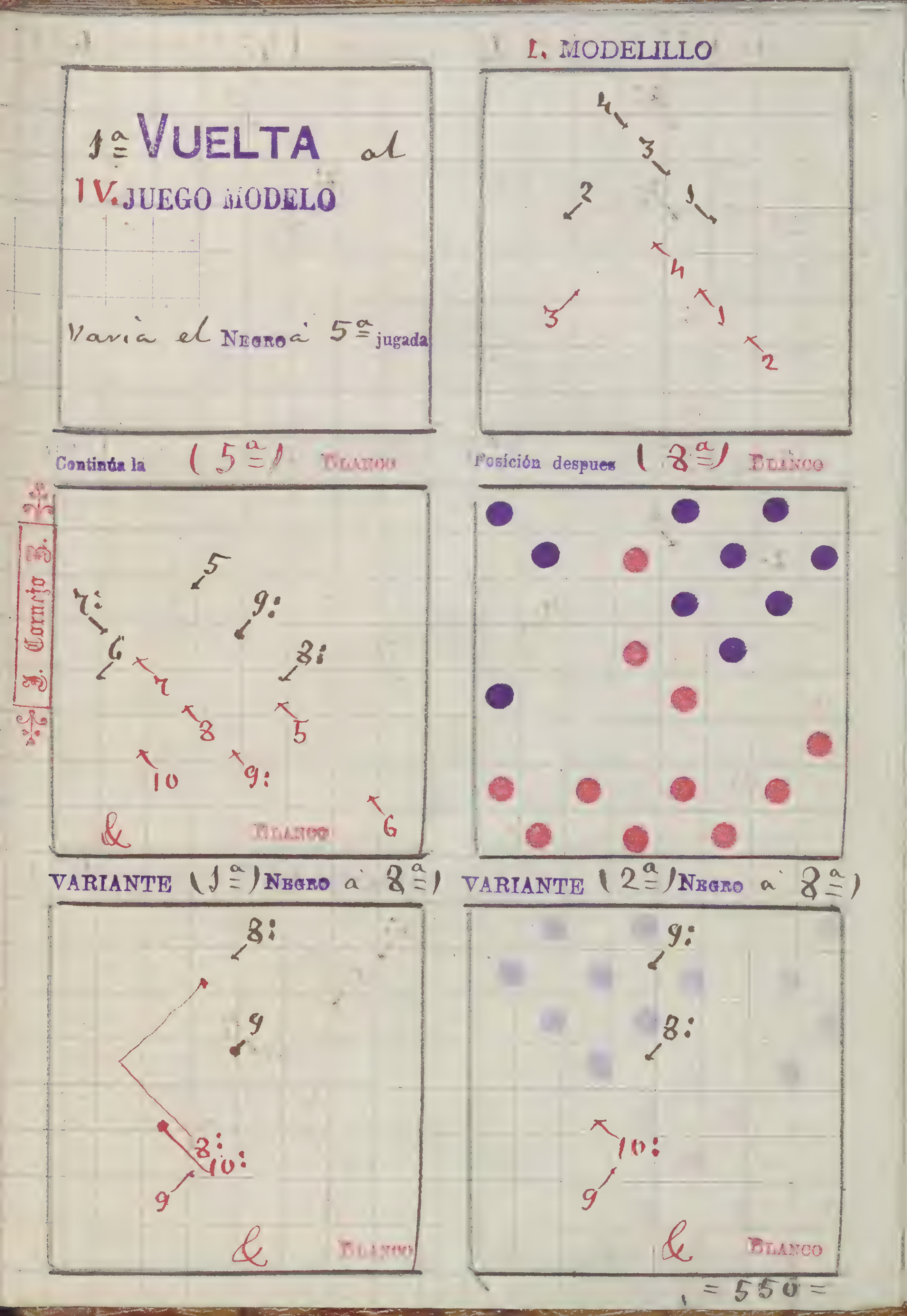


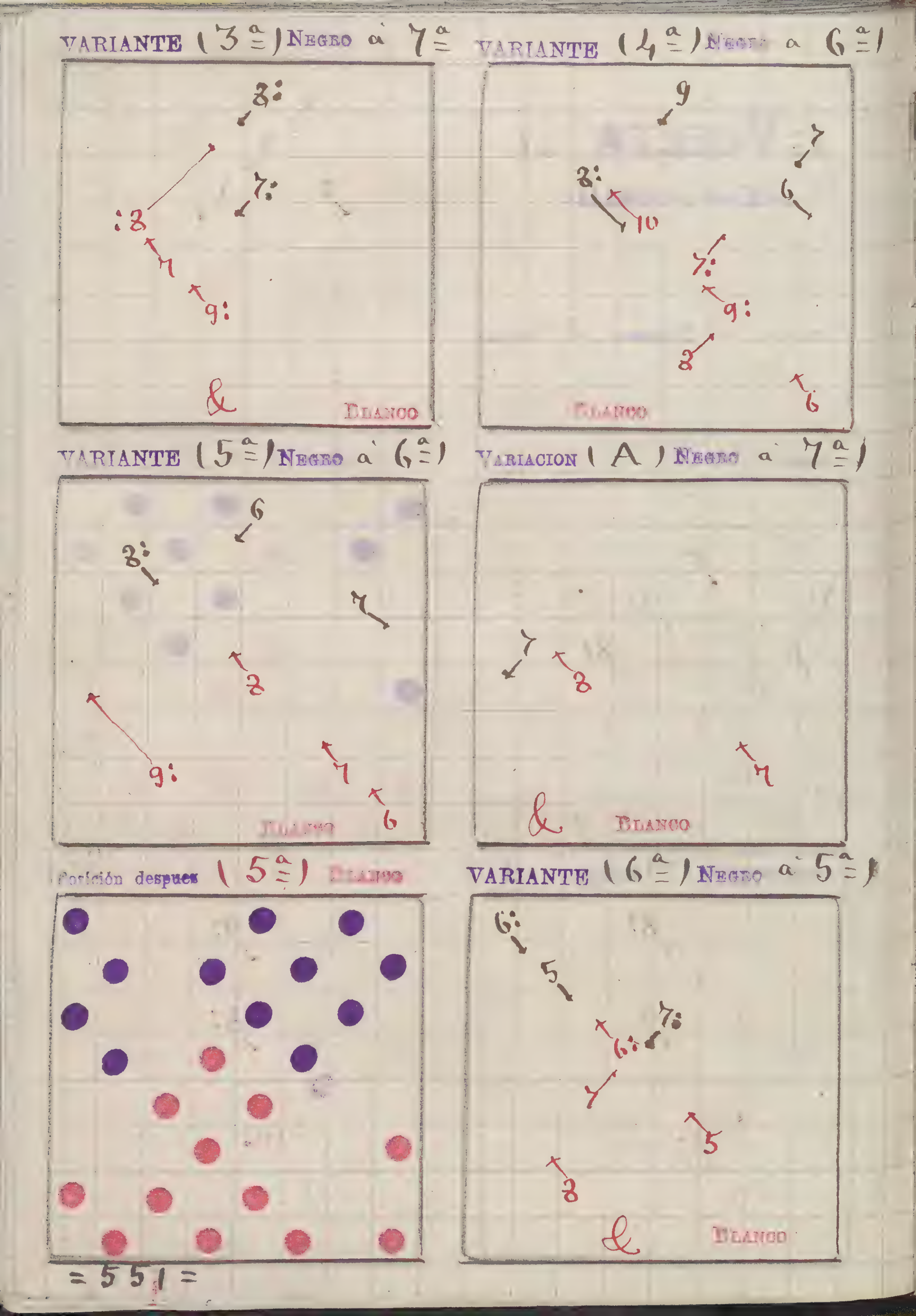
Posición despues (11ª) Blanco
Variacion (D) Negro á 11ª
12:
11:
11
12:
13
14
Blanco
Posición despues (6ª) Blanco
Variante (5ª) Negro á 6ª
6
7
8
6
Blanco
Variante (6ª) Negro á 5ª
10:
7
6
:8
5
9
6:
10:
9:
8
7
Continúa la (11ª) Blanco
12
13:
11:
13
14:
14
12:
15:
11
Blanco
= 547 =


Posición despues (13ª) Blanco
Variacion (A) Negro á 13ª
13:
13
14:
14
15:
&
Blanco
Posición despues (12ª) Blanco
Variacion (B) Negro á 12ª
12
13:
13
14:
14
12:
15:
Blanco
J. Cornejo R.
Posición despues (9ª) Blanco
Variacion (C) Negro á (9ª)
9
10:
10
9
11
12
&
Blanco



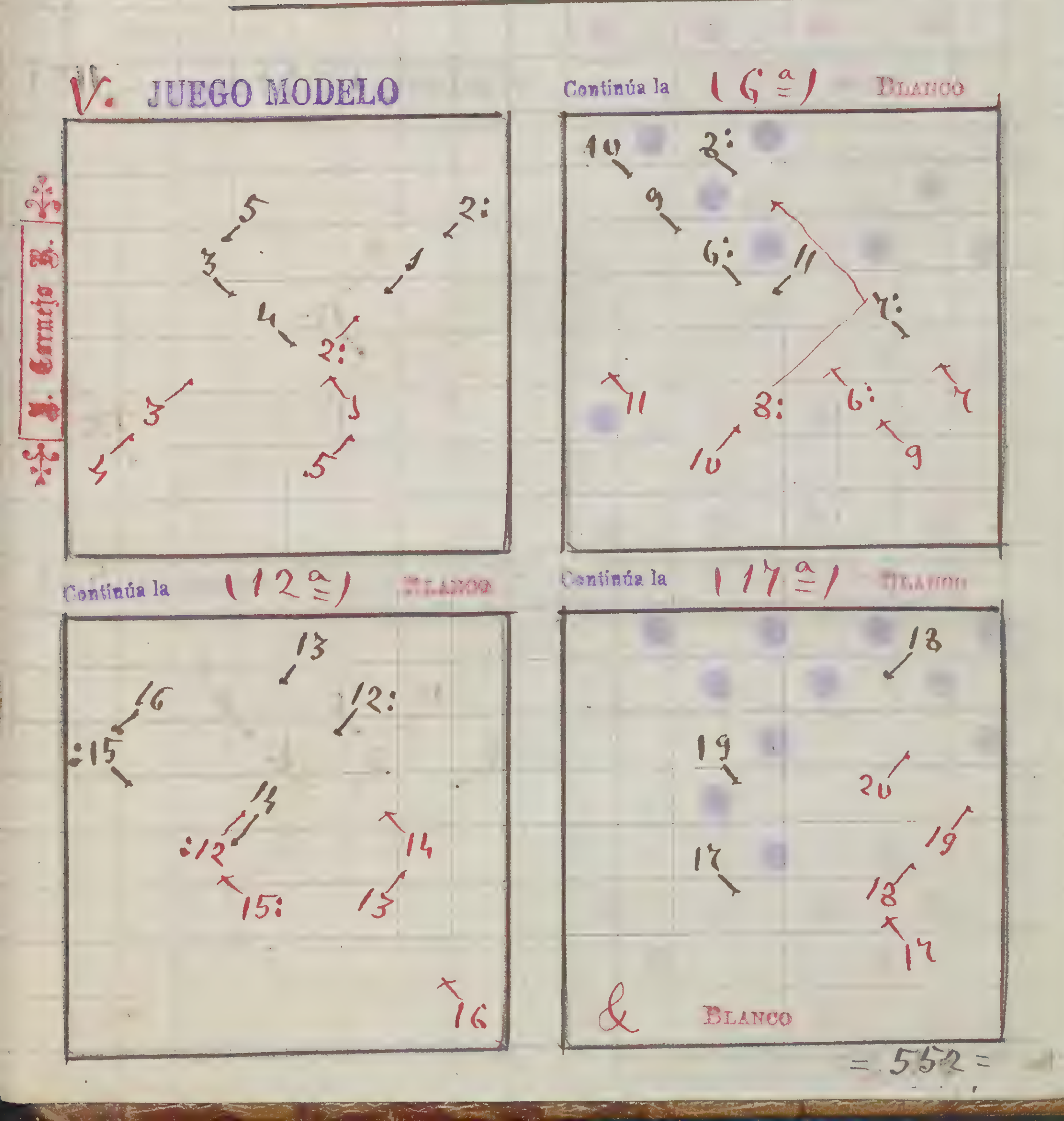
Variacion (D) Negro à 9ª)
9
10
9:
&
Blanco
Variacion (E) Negro à 9ª)
10:
9
10:
11
9:
11
Continúa la (12ª) Blanco
15
12
13:
14
13:
12
15
14
Continúa la (16ª) Blanco
17:
16
19
18
18
17:
16
19
Continúa la (20ª) Blanco
20:
20
21:
:21
:22
Posición despues tablas
= 549 =

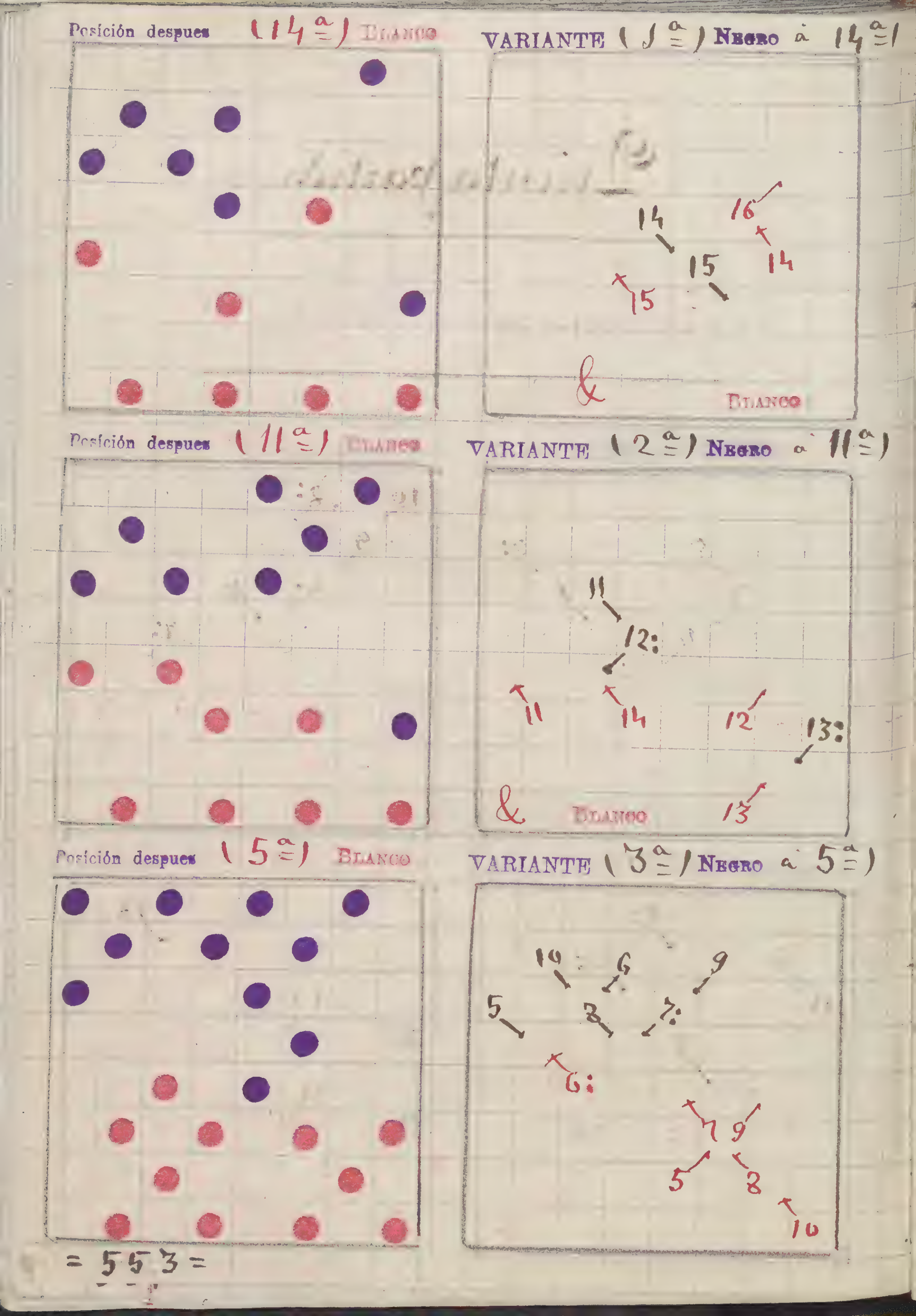

I. MODELILLO
1ª VUELTA al
IV. JUEGO MODELO
Varia el Negro á 5ª jugada
Continúa la (5ª) Blanco
Posición despues (8ª) Blanco
J. Cornejo B.
Blanco
VARIANTE (1ª) Negro á 8ª)
VARIANTE (2ª) Negro á 8ª)
Blanco
Blanco
= 550 =


VARIANTE (3ª) Negro á 7ª
Blanco
VARIANTE (4ª) Negro á 6ª
VARIANTE (5ª) Negro á 6ª
VARIACION (A) Negro á 7ª
Blanco
Posición despues (5ª)
VARIANTE (6ª) Negro á 5ª
Blanco
= 551 =

Quinta partida.

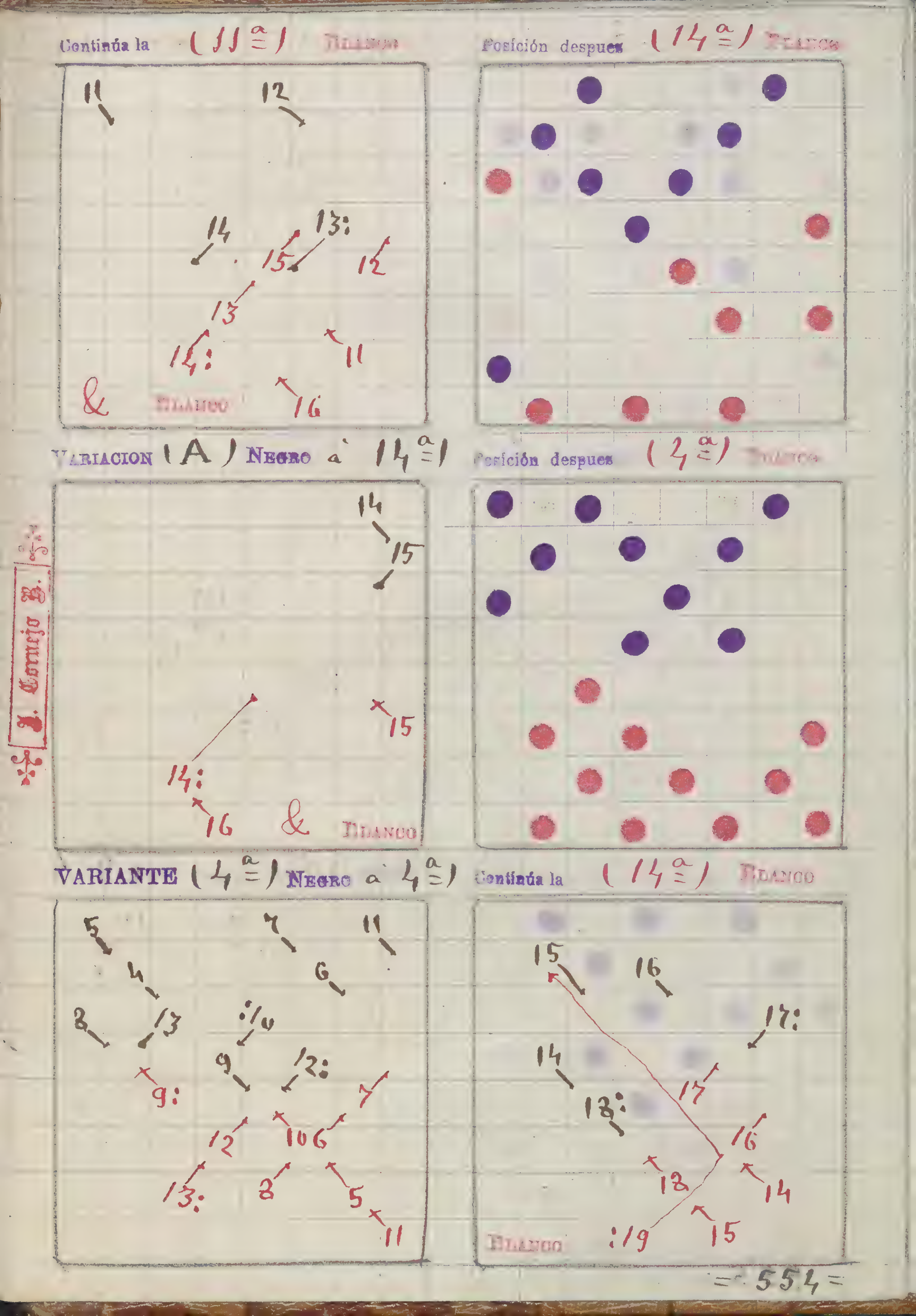
El blanco sale y debe ganar.

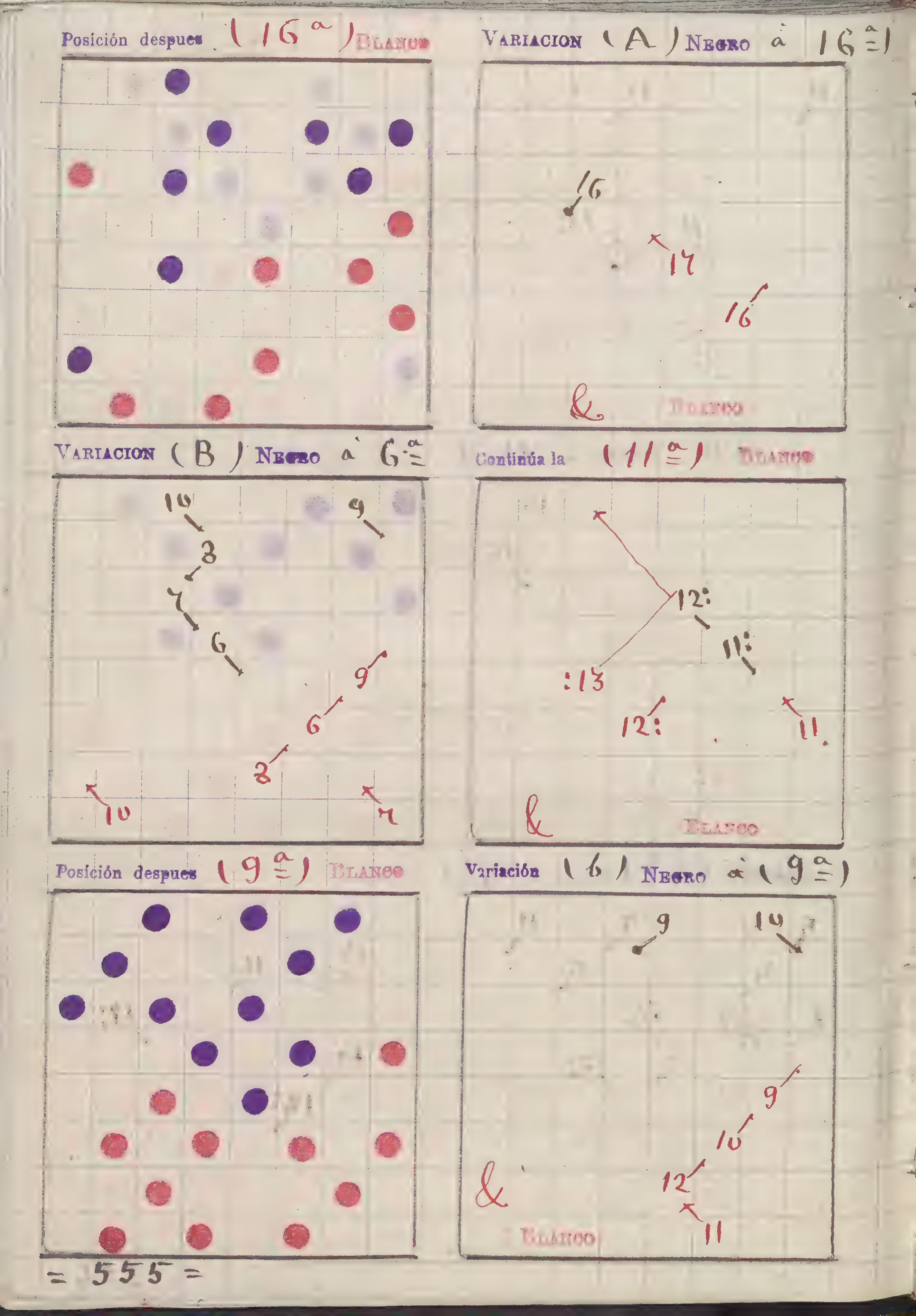




Posición despues (14ª) Blanco
VARIANTE (1ª) Negro à 14ª)
Blanco
Posición despues (11ª) Blanco
VARIANTE (2ª) Negro à 11ª)
Blanco
Posición despues (5ª) Blanco
VARIANTE (3ª) Negro à 5ª)

= 553 =

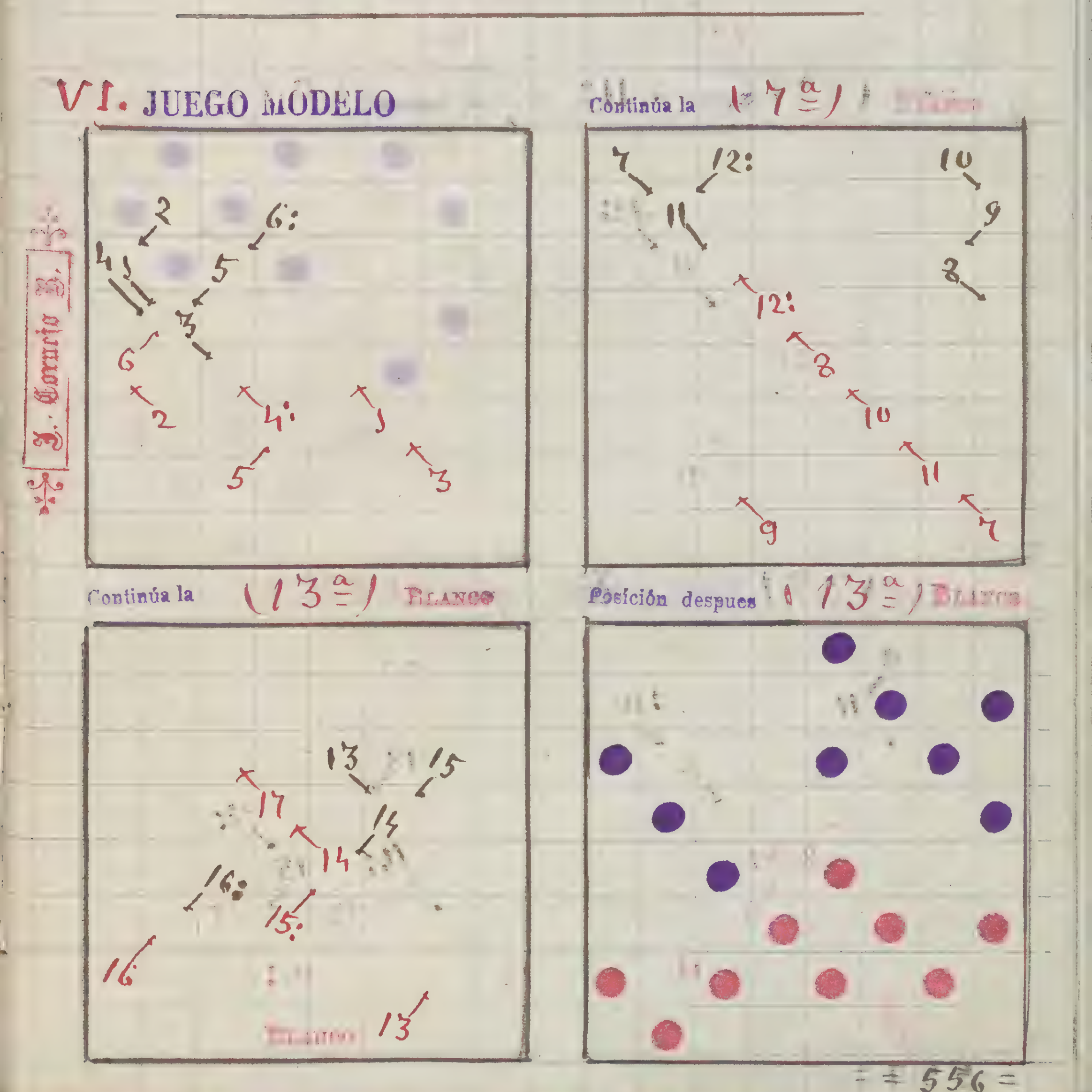

Continúa la (11ª) Blanco
Posición despues (14ª) Blanco
Blanco
Variacion (A) Negro á 14ª
Posición despues (4ª) Blanco
Blanco
Variante (4ª) Negro á 4ª
Continúa la (14ª) Blanco
Blanco
J. Cornejo B.
= 554 =

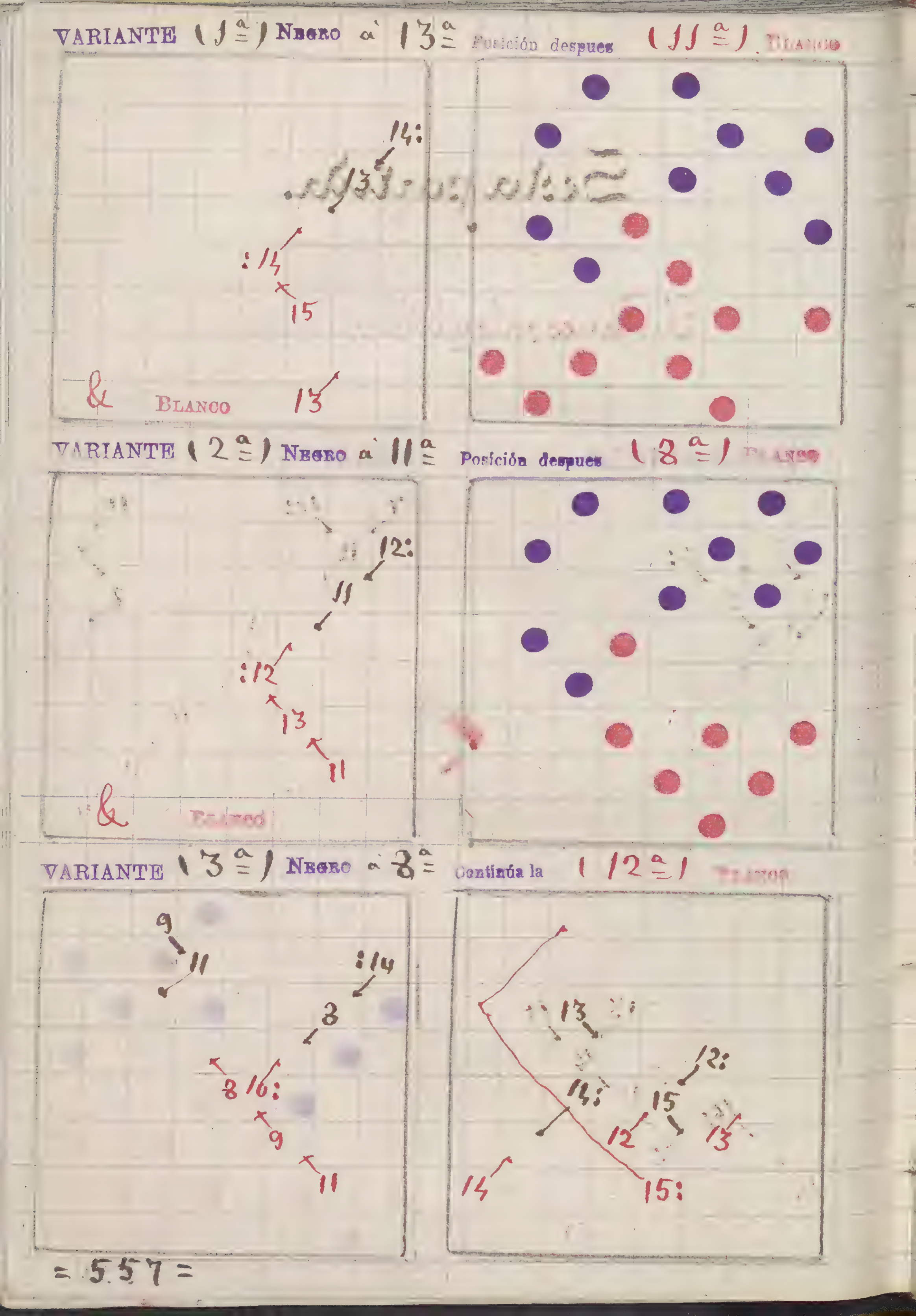


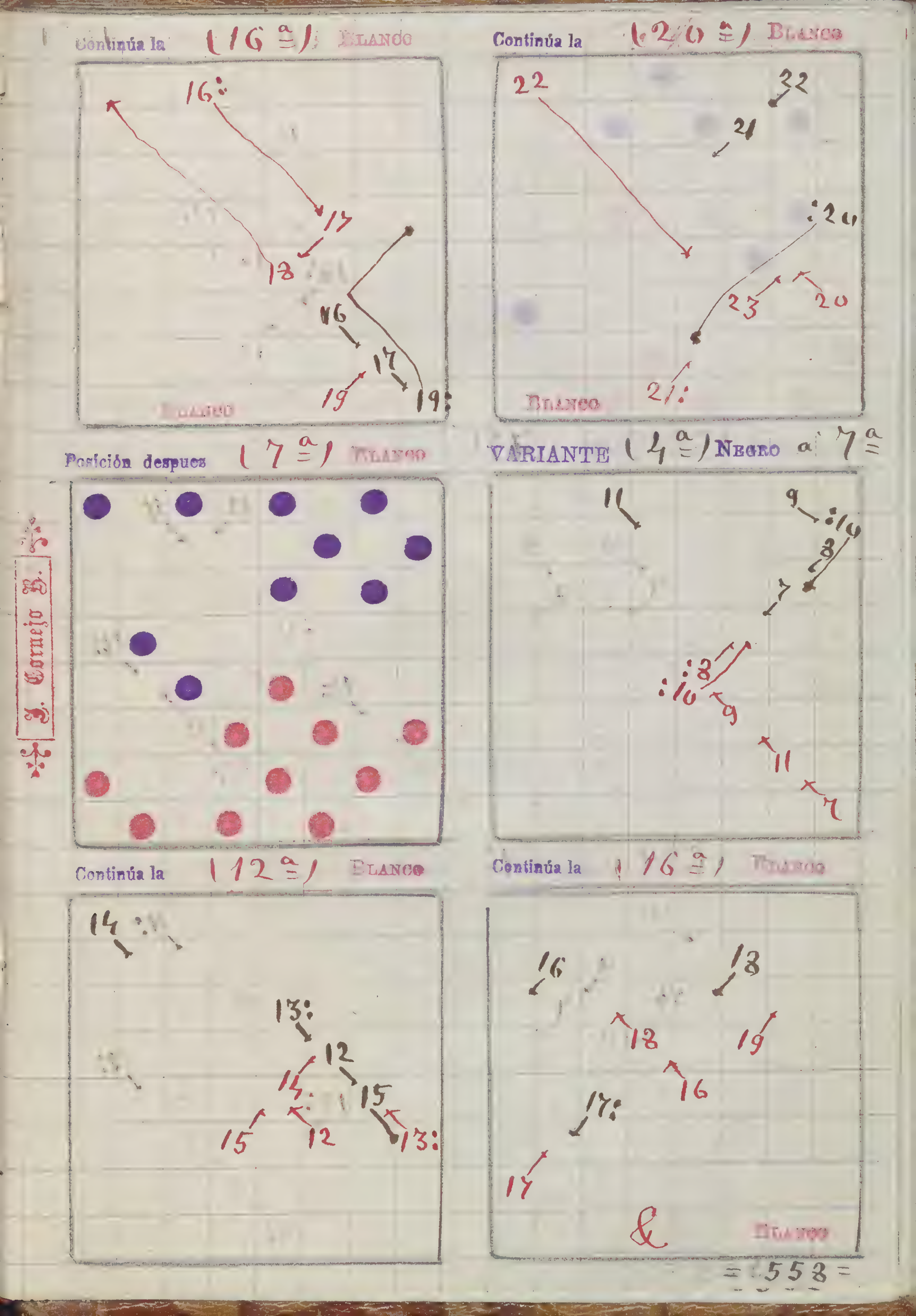
Posición despues (16ª) Blanco
Variacion (A) Negro á 16ª
16
17
16
& Blanco
Variacion (B) Negro á 6ª
10
9
8
7
6
9
6
8
10
7
Continúa la (11ª) Blanco
12:
11:
:13
12:
11.
& Blanco
Posición despues (9ª) Blanco
Variación (b) Negro á (9ª)
9
10
9
10
12
11
& Blanco

Sesta partida.

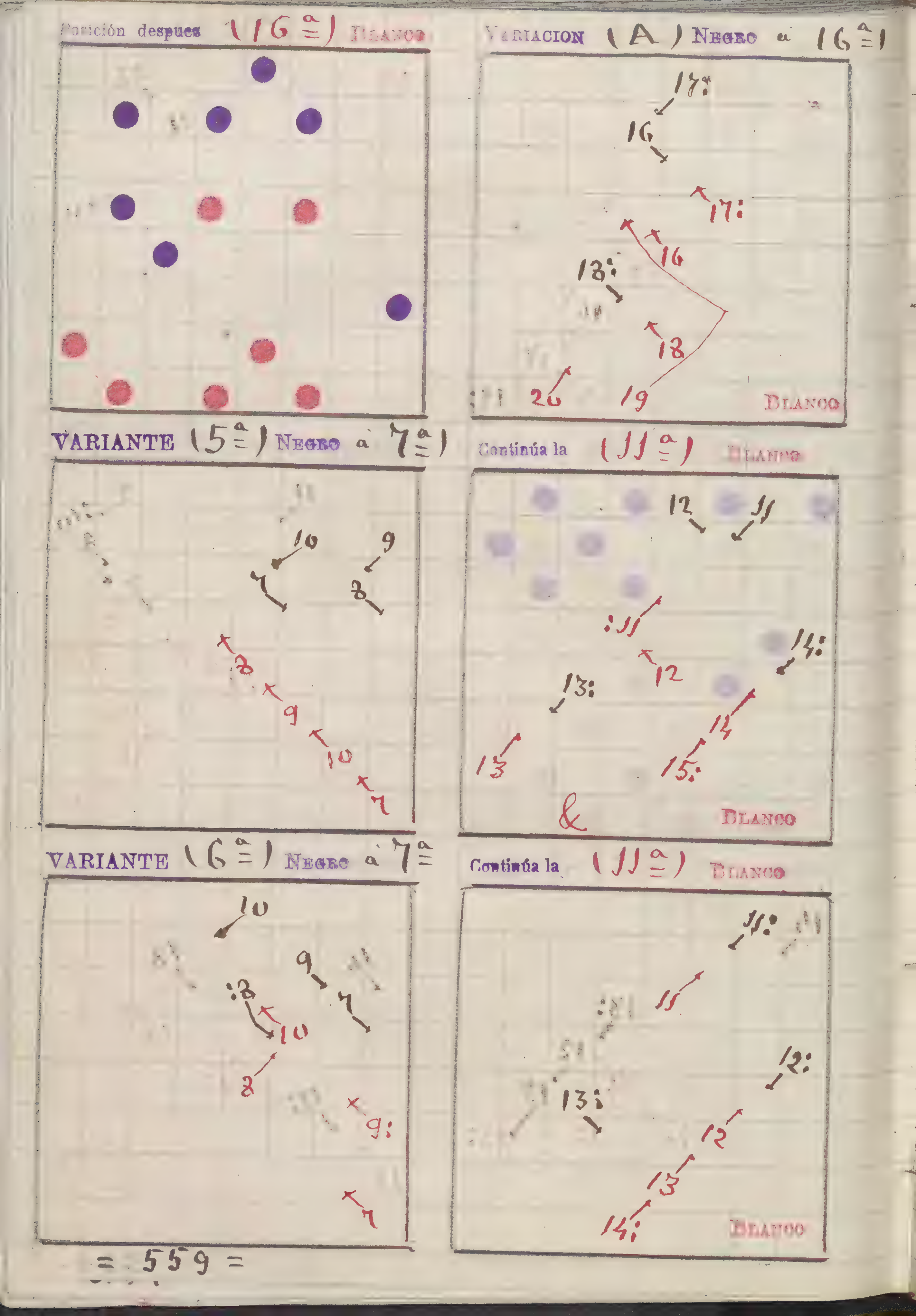
El blanco sale y debe ganar.




VARIANTE (1ª) Negro á 13ª Posición despues (11ª) Blanco
& Blanco
VARIANTE (2ª) Negro á 11ª Posición despues (8ª) Blanco
& Blanco
VARIANTE (3ª) Negro á 8ª Continúa la (12ª) Blanco
= 557 =

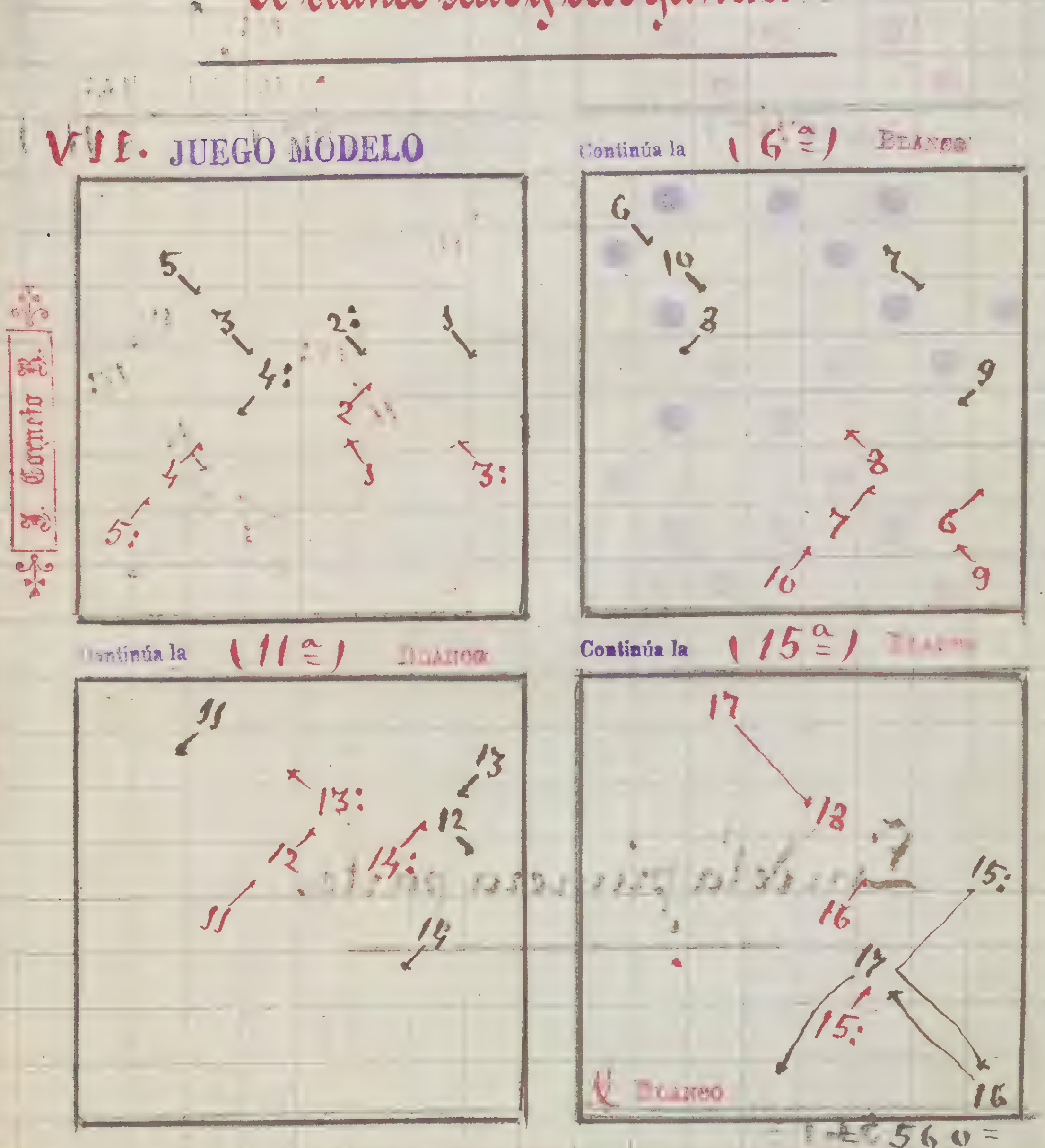


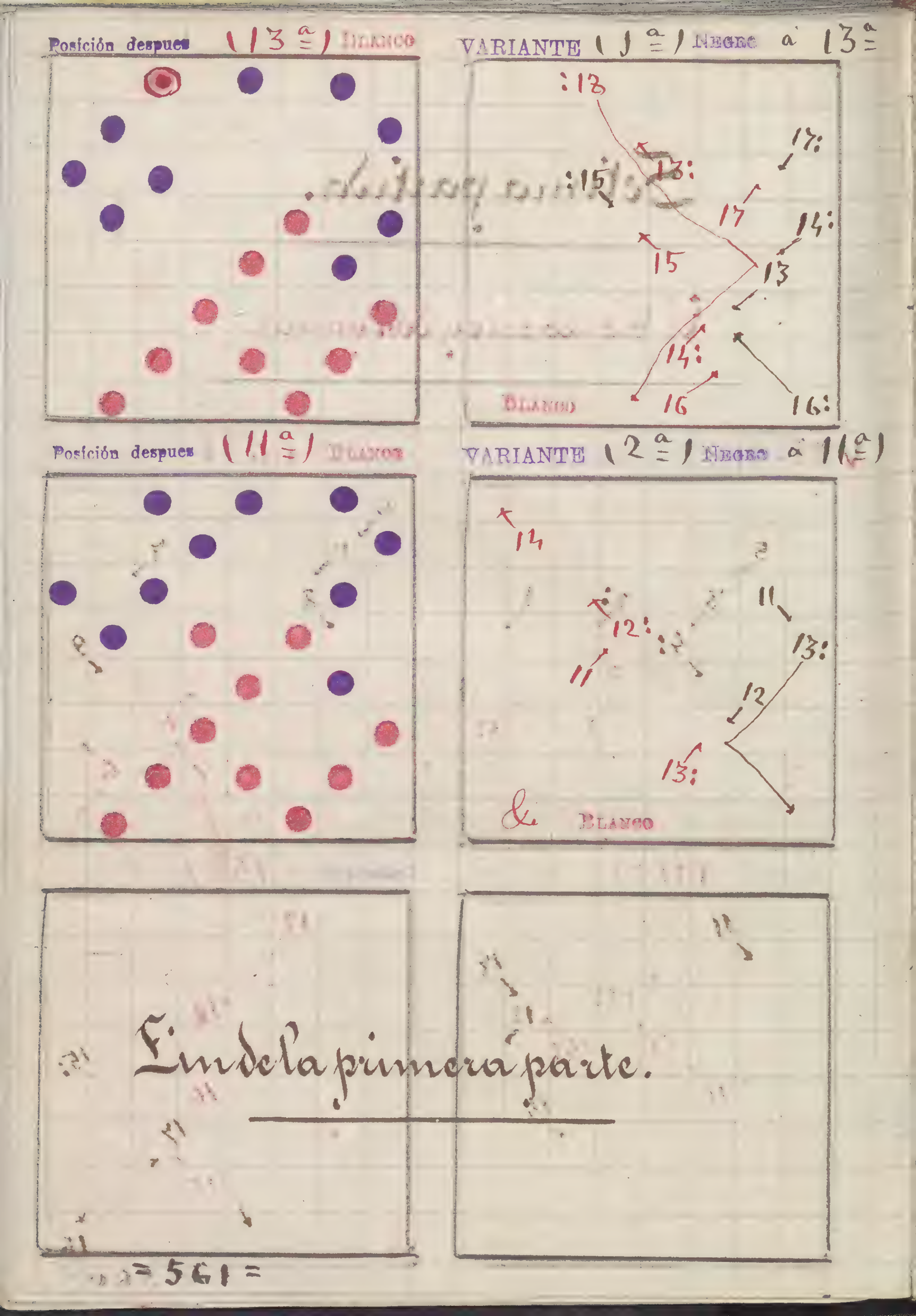
Continúa la (16ª) Blanco
16:
17
18
16
17
19
19:
Blanco
Continúa la (20ª) Blanco
22
22
21
:20
23
20
21:
Blanco
Posición despues (7ª) Blanco
VARIANTE (4ª) Negro a 7ª
11
9
:10
8
7
:8
:10
9
11
7
Continúa la (12ª) Blanco
14
13:
12
14:
15
15
12
13:
Continúa la (16ª) Blanco
16
13
18
19
16
17:
17
&
Blanco
J. Cornejo B.


Posición despues (16ª) Blanco
Variacion (A) Negro á 16ª
Blanco
Variante (5ª) Negro á 7ª
Continúa la (11ª) Blanco
Blanco
Variante (6ª) Negro á 7ª
Continúa la (11ª) Blanco
Blanco

Sétima partida.

El blanco sale y debe ganar.



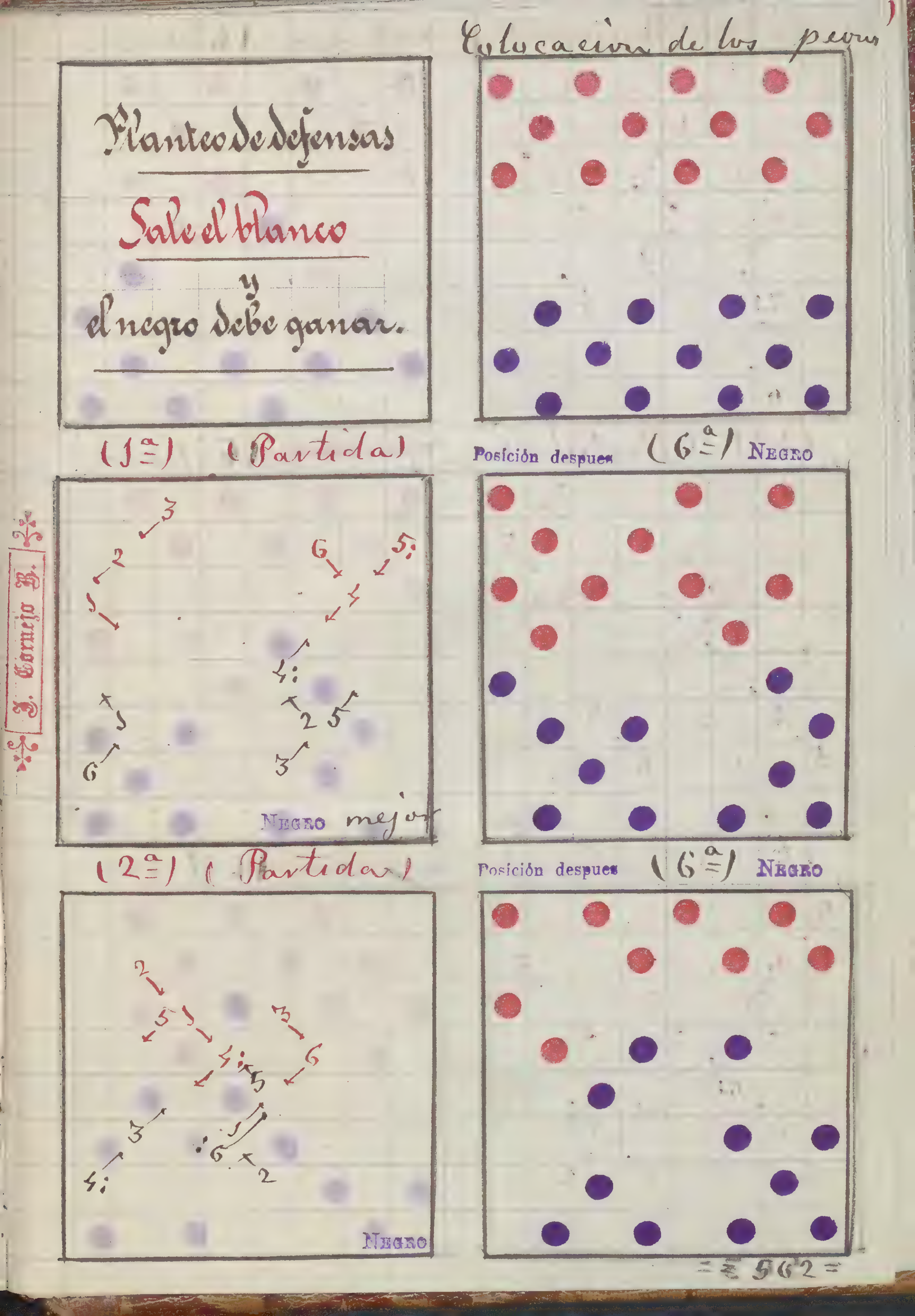


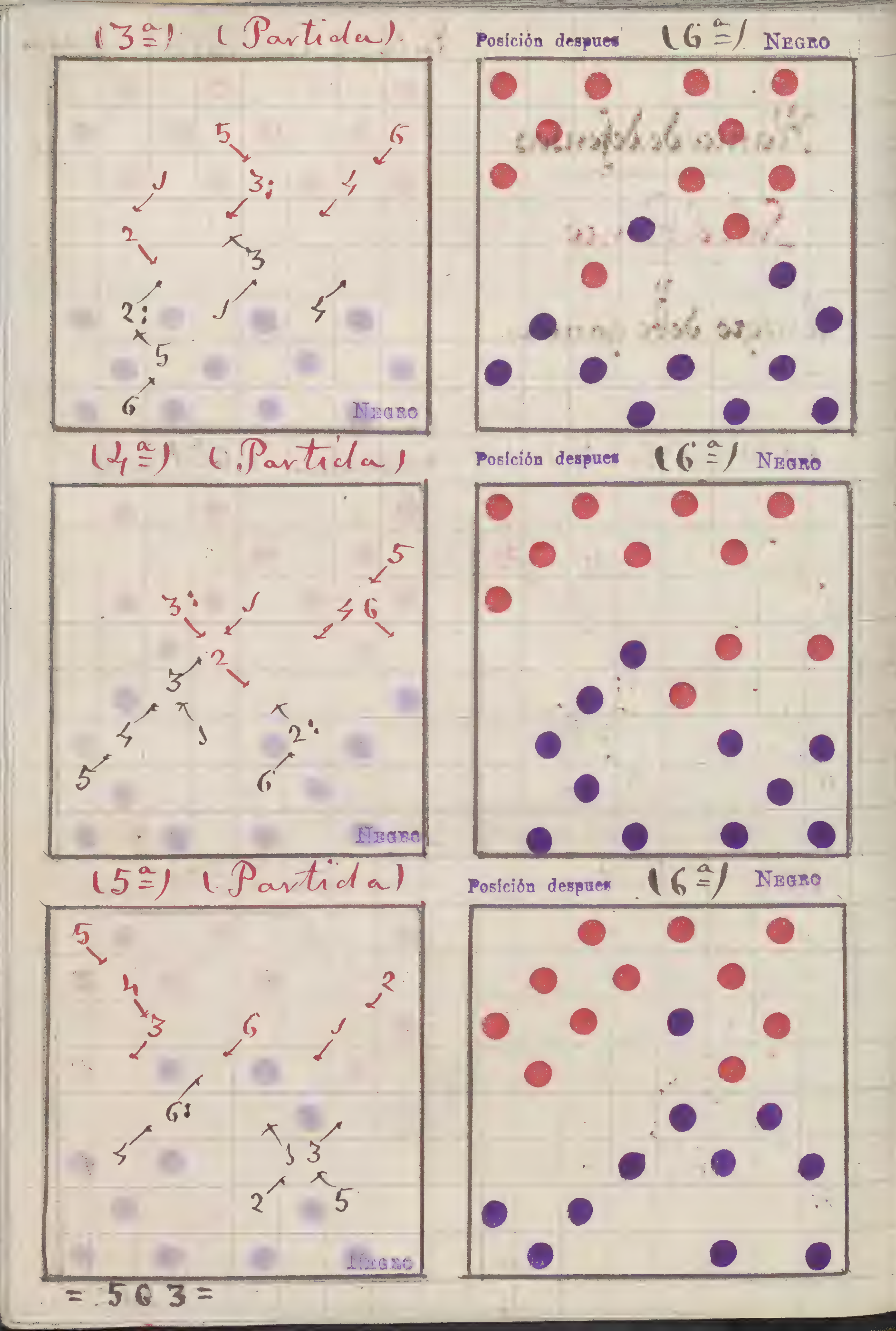
Posición despues (13ª) Blanco
VARIANTE (1ª) Negro á 13ª
Blanco
Posición despues (11ª) Blanco
VARIANTE (2ª) Negro á 11ª
Blanco
Fin de la primera parte.

Segunda parte.

Comprende las Defensas por el negro ó sean

Las partidas en que el blanco con la salida debe perder.


Planteo de defensas
Sale el blanco
y
el negro debe ganar.
Colocacion de los peones
(1ª) (Partida)
Negro mejor
Posición despues (6ª) Negro
(2ª) (Partida)
Negro
Posición despues (6ª) Negro
J. Cornejo B.

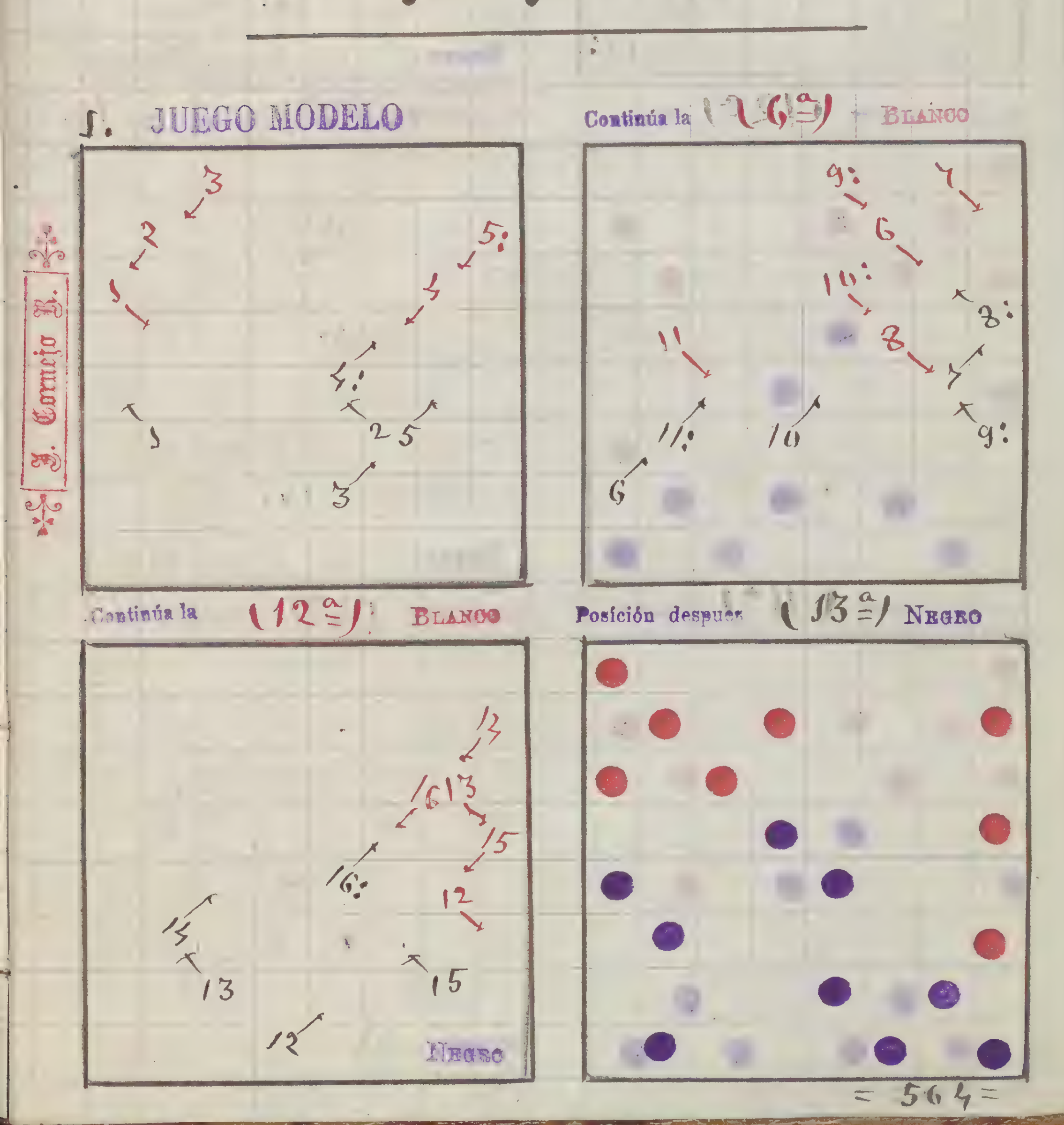

(3ª) (Partida)
Negro
Posición despues (6ª) Negro
(4ª) (Partida)
Negro
Posición despues (6ª) Negro
(5ª) (Partida)
Negro
Posición despues (6ª) Negro

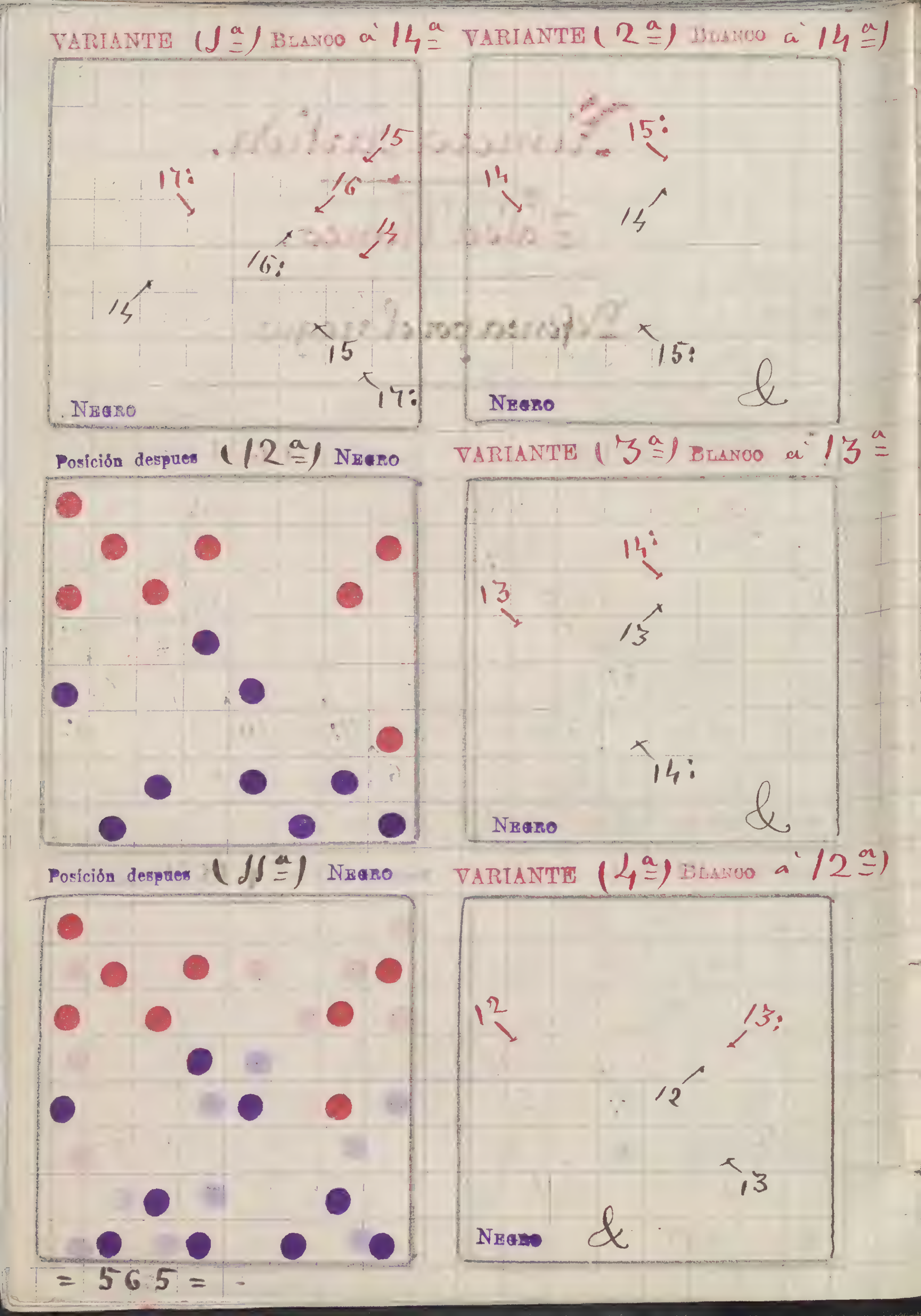
= 563 =

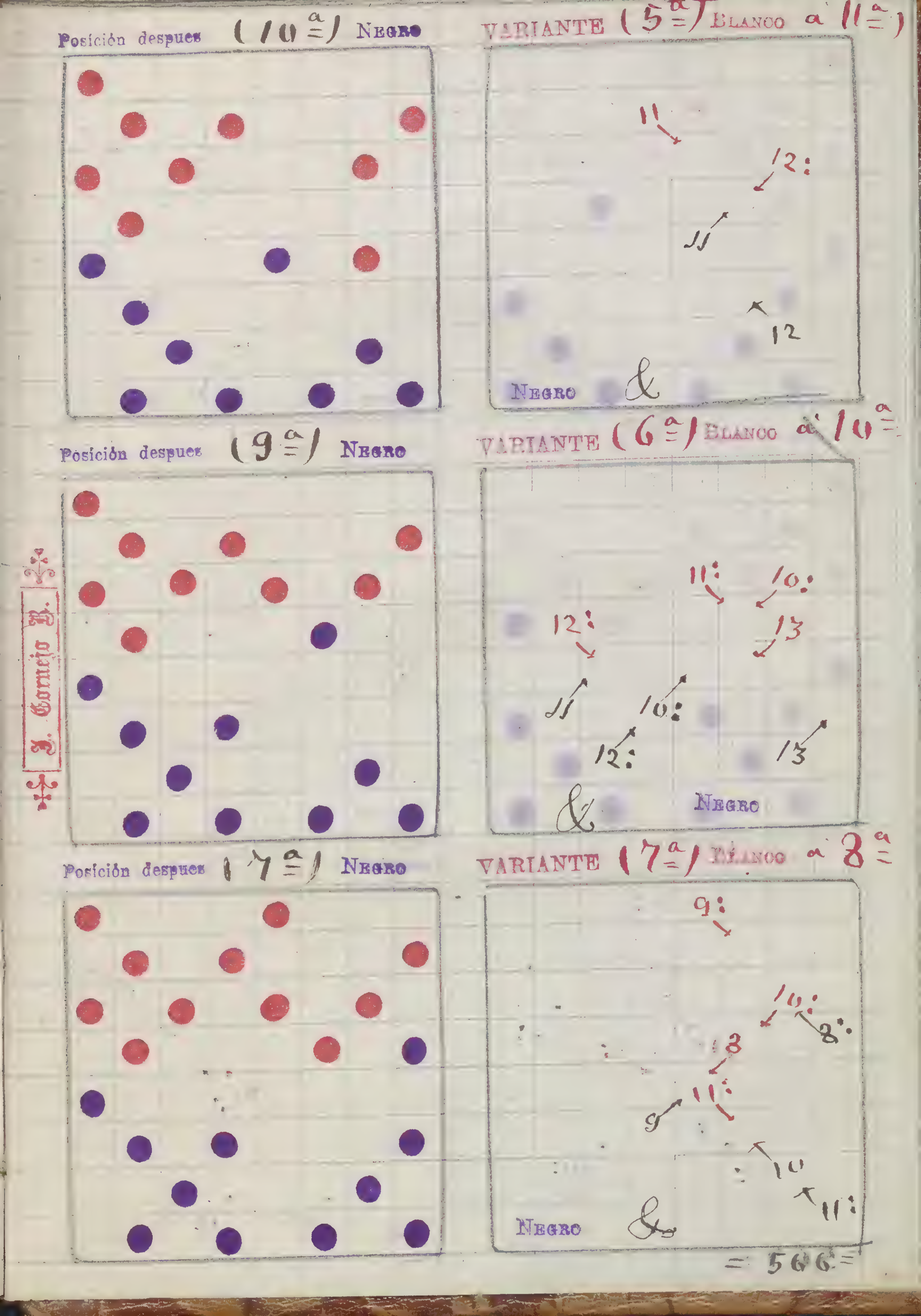
Primera partida.

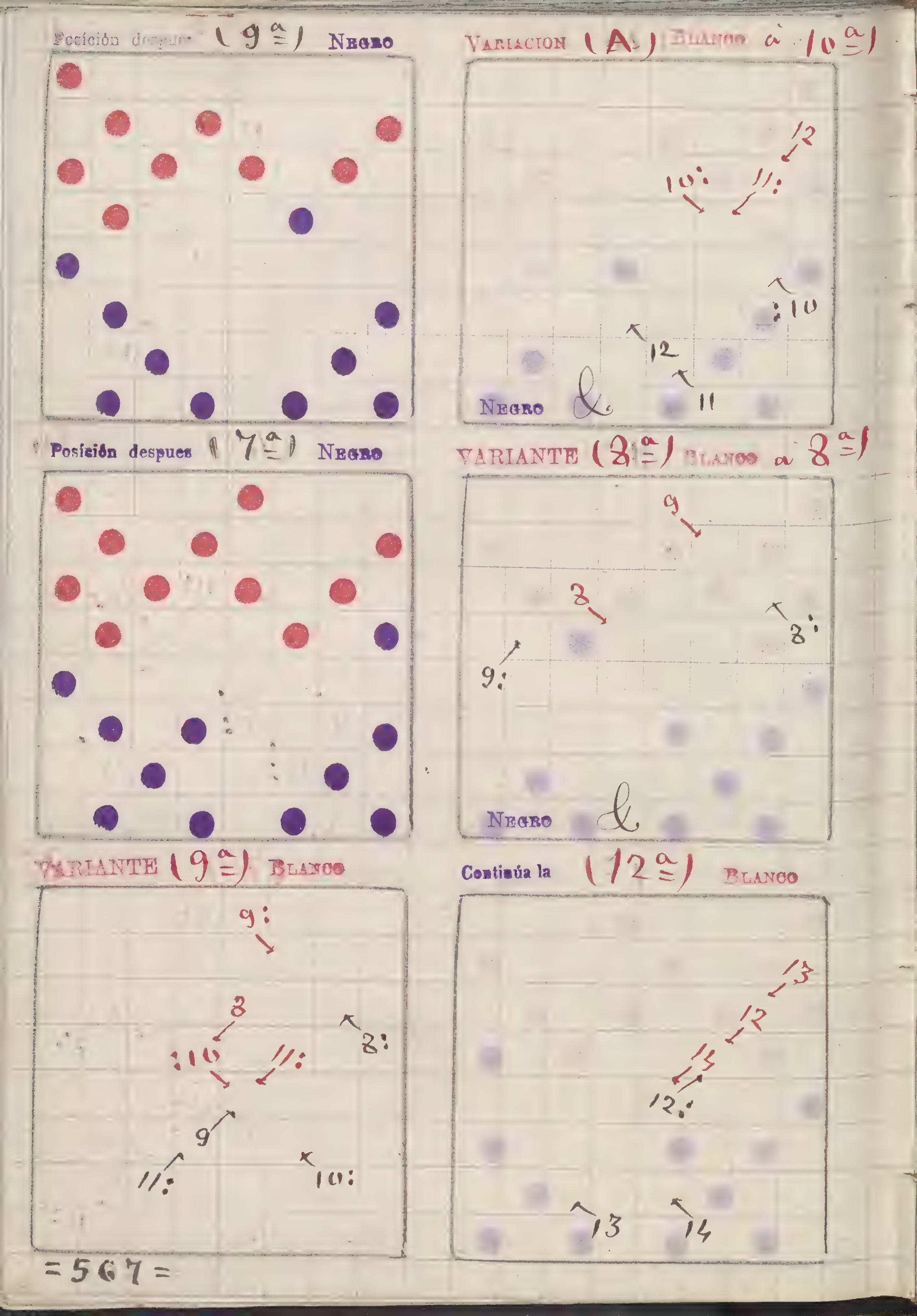
Sale el blanco.

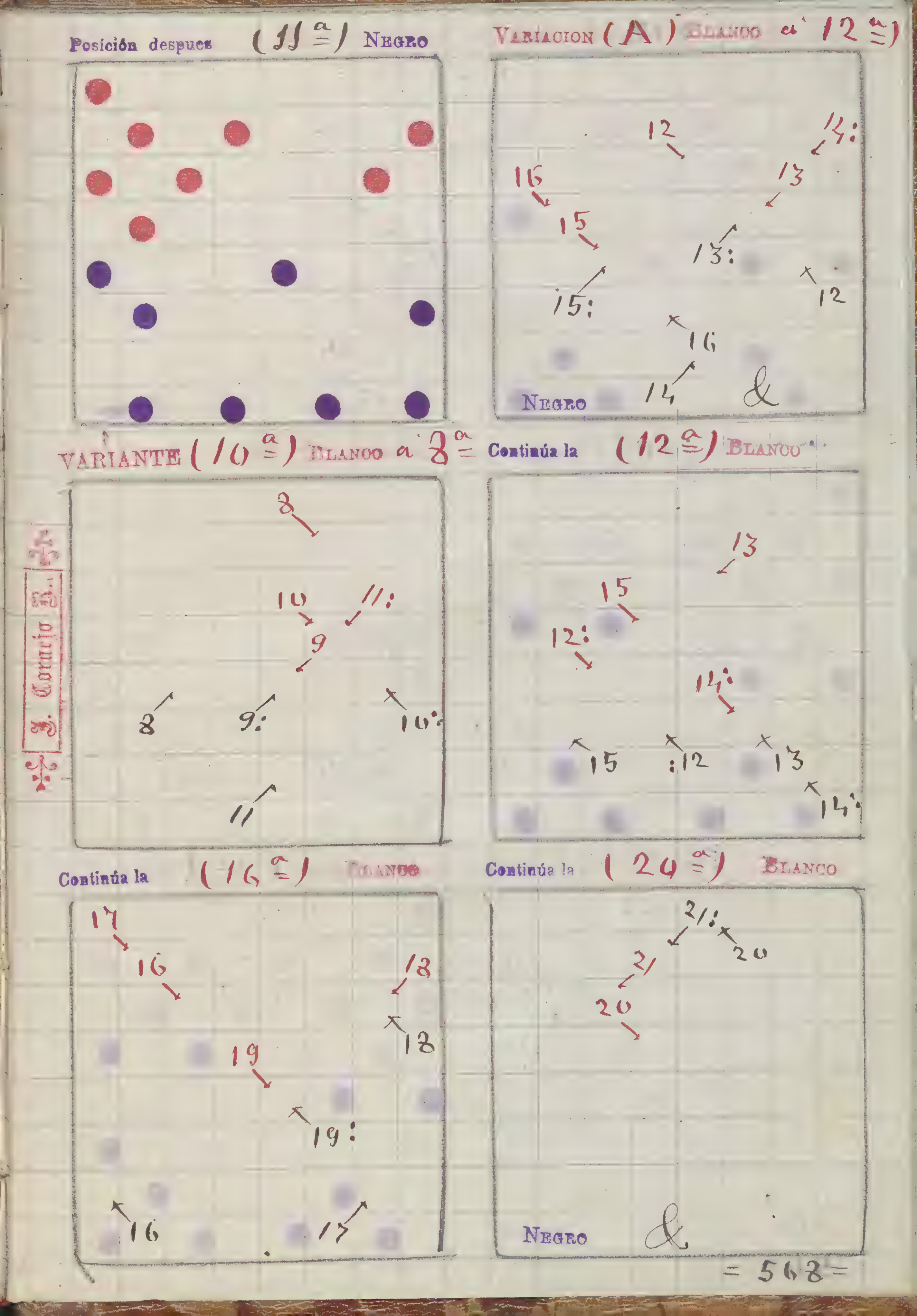
Defensa por el negro.

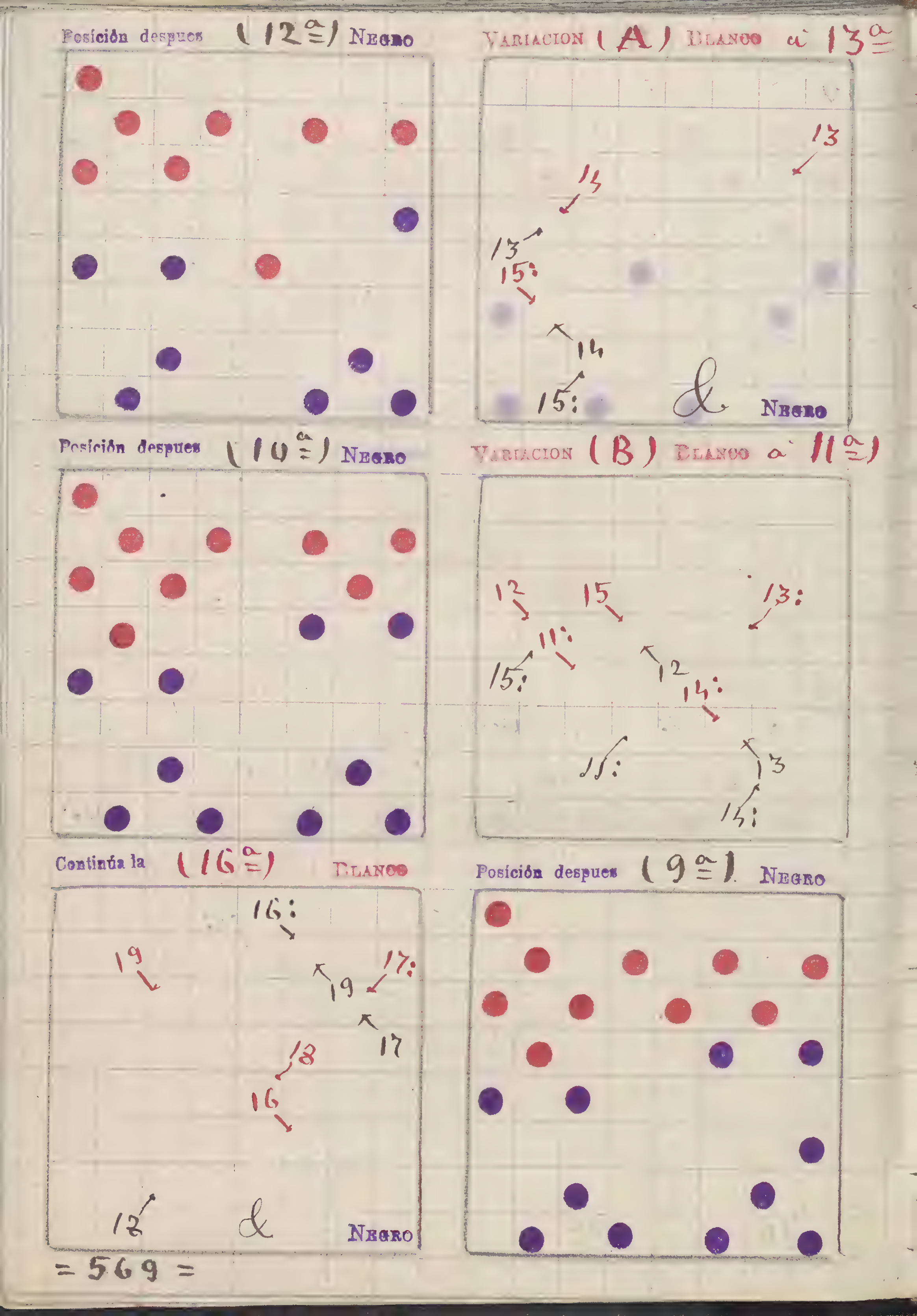



VARIANTE (1ª) Blanco á 14ª
15
17:
16
14
16:
14
15
17:
Negro
VARIANTE (2ª) Blanco á 14ª
15:
14
14
15:
&
Negro
Posición despues (12ª) Negro
VARIANTE (3ª) Blanco á 13ª
14:
13
13
14:
&
Negro
Posición despues (11ª) Negro
VARIANTE (4ª) Blanco á 12ª
12
13:
12
13
Negro
&

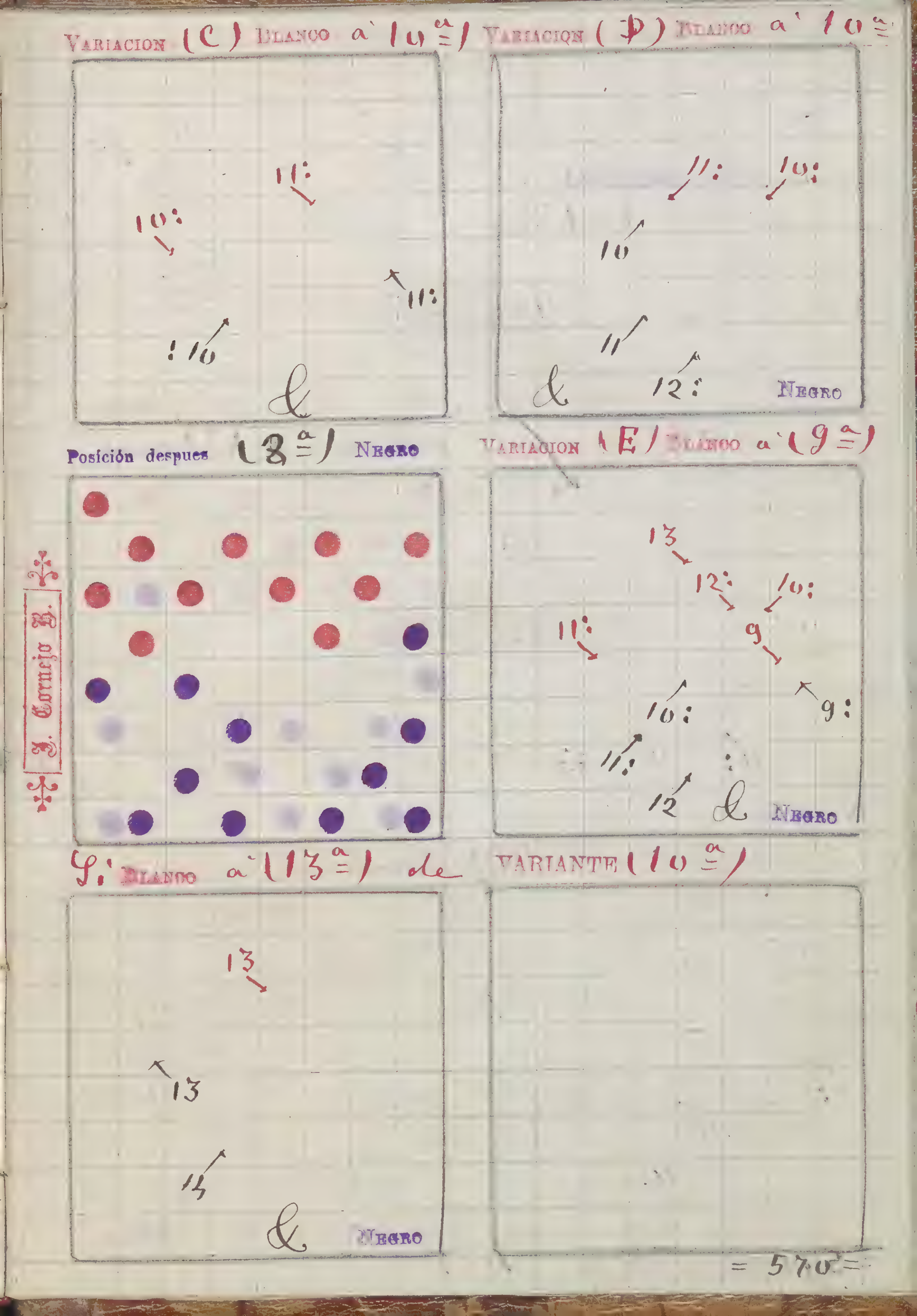

Posición despues (10ª) Negro
VARIANTE (5ª) Blanco á 11ª
11
12:
11
12
Negro
&
Posición despues (9ª) Negro
VARIANTE (6ª) Blanco á 10ª
11:
10:
12:
13
11
10:
12:
13
Negro
&
J. Cornejo B.
Posición despues (7ª) Negro
VARIANTE (7ª) Blanco á 8ª
9:
10:
8:
8
11:
9
10
11:
Negro
&
= 566 =


Posición despues (9ª) Negro
Variacion (A) Blanco á 10ª
Negro &
Posición despues (7ª) Negro
Variante (8ª) Blanco a 8ª
Negro &
Variante (9ª) Blanco
Continúa la (12ª) Blanco
=567=

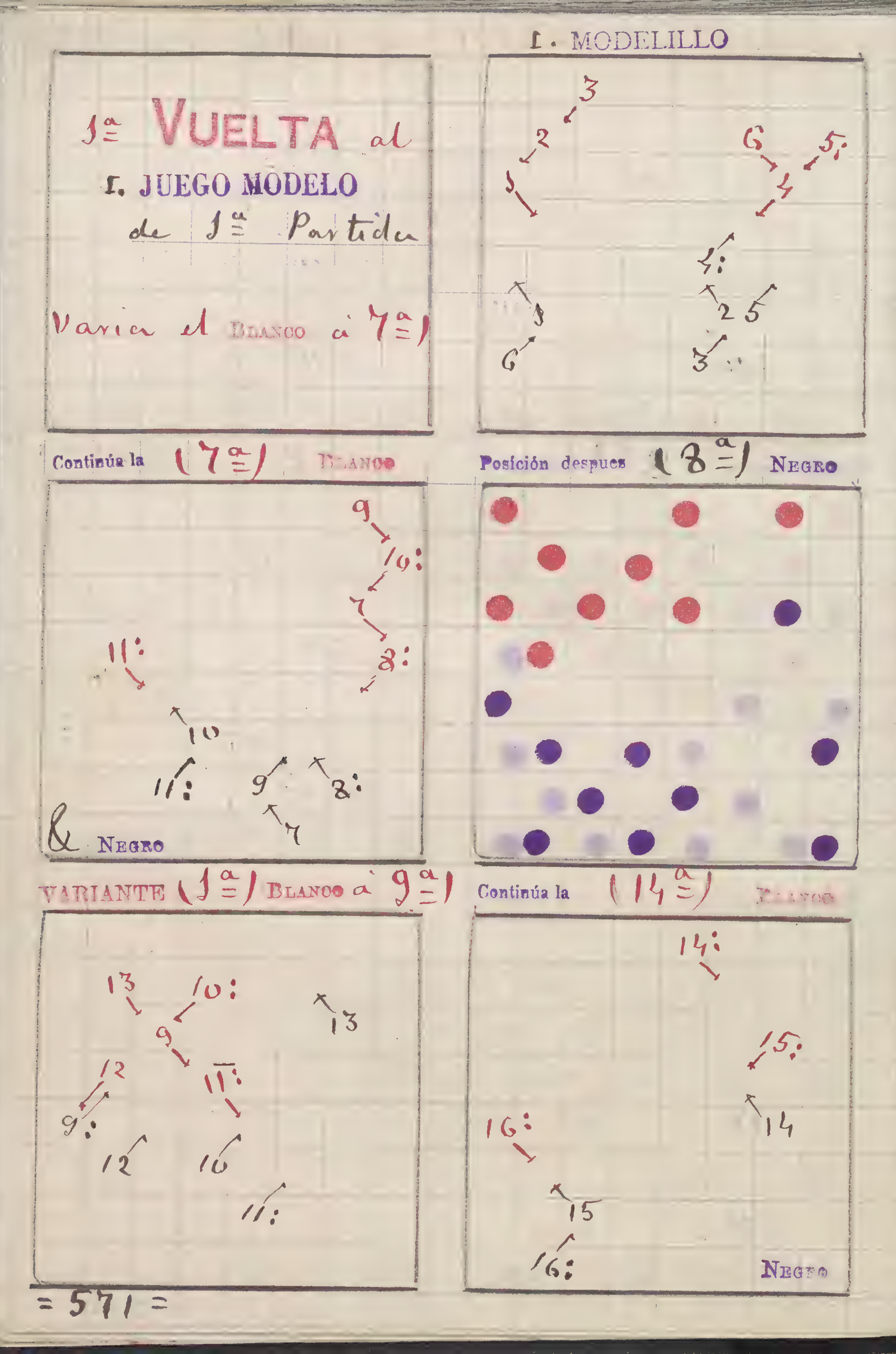

Posición despues (11ª) Negro
Variacion (A) Blanco á 12ª)
Negro
Variante (10ª) Blanco á 8ª
Continúa la (12ª) Blanco
J. Cornejo B.
Continúa la (16ª) Blanco
Continúa la (24ª) Blanco
Negro

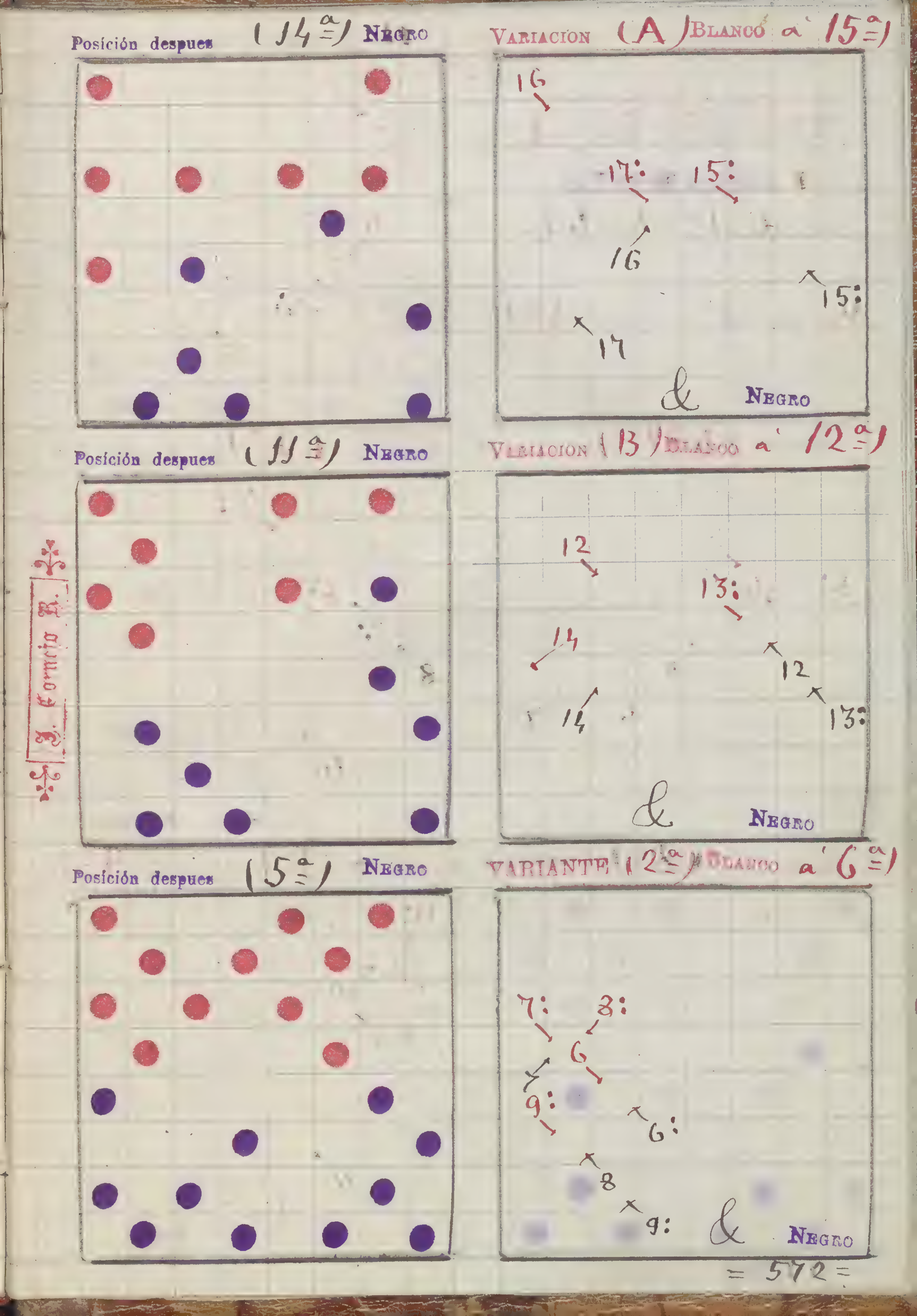


Posición despues (12ª) Negro
Variacion (A) Blanco á 13ª
13
13
13
15:
14
15:
&
Negro
Posición despues (10ª) Negro
Variacion (B) Blanco á 11ª
12
15
13:
11:
15:
12
14:
15:
13
14:
Continúa la (16ª) Blanco
16:
19
17:
19
17
18
16
12
&
Negro
Posición despues (9ª) Negro

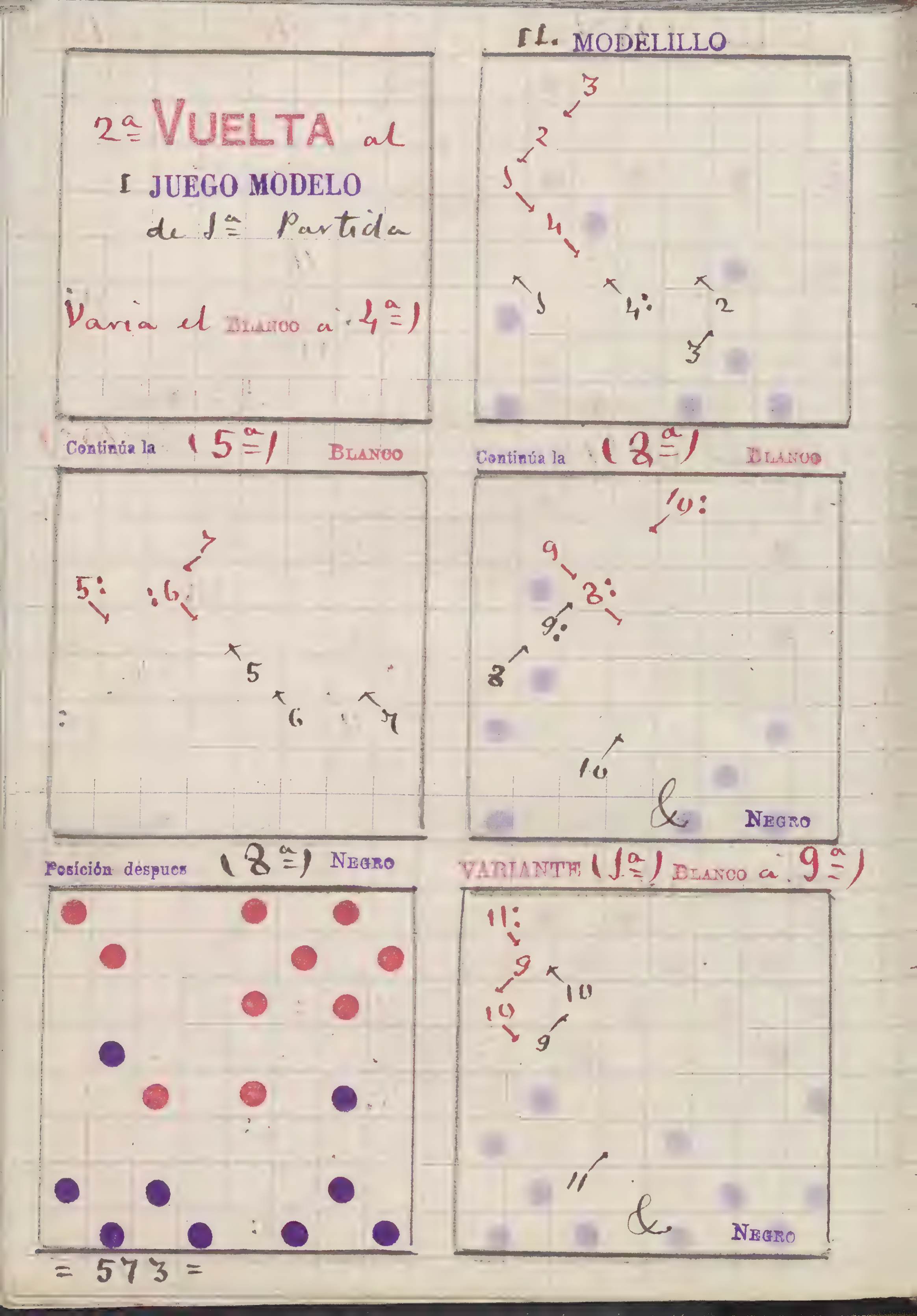


Variacion (C) Blanco á (10ª)
11:
10:
11:
10
Negro
Variacion (D) Blanco á 10ª
11:
10:
10
11
12:
Negro
Posición despues (8ª) Negro
J. Cornejo B.
Variacion (E) Blanco á (9ª)
13
12:
10:
11:
9
10:
9:
11:
12
Negro
Si Blanco á (13ª) de
13
13
13
Negro
Variante (10ª)
= 570 =

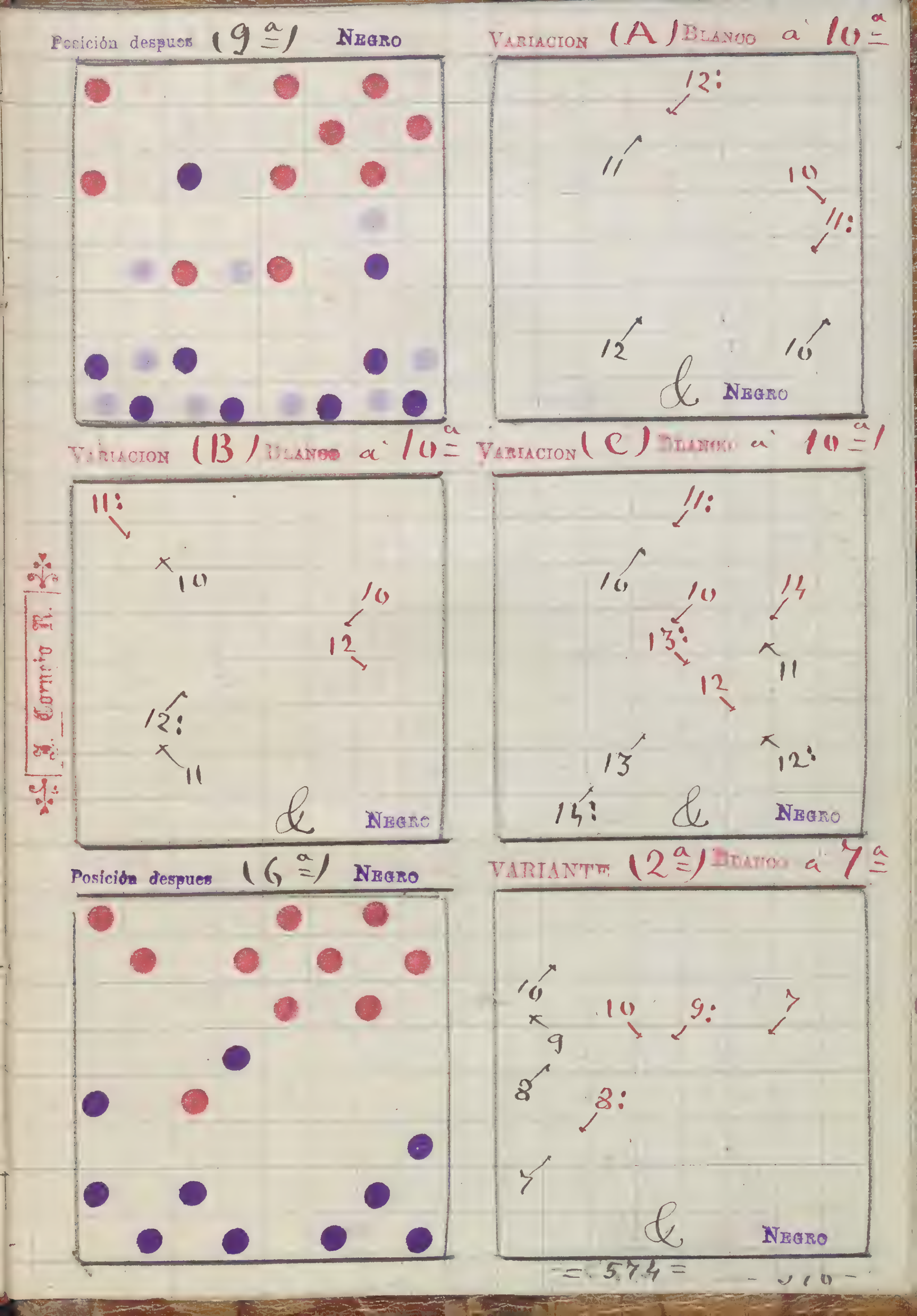

1ª VUELTA al
I. JUEGO MODELO
de 1ª Partida
Varia el BLANCO á 7ª)
I. MODELILLO
Continúa la (7ª) BLANCO
& NEGRO
Posición despues (8ª) NEGRO
VARIANTE (1ª) BLANCO á 9ª)
Continúa la (14ª) BLANCO
NEGRO
= 571 =



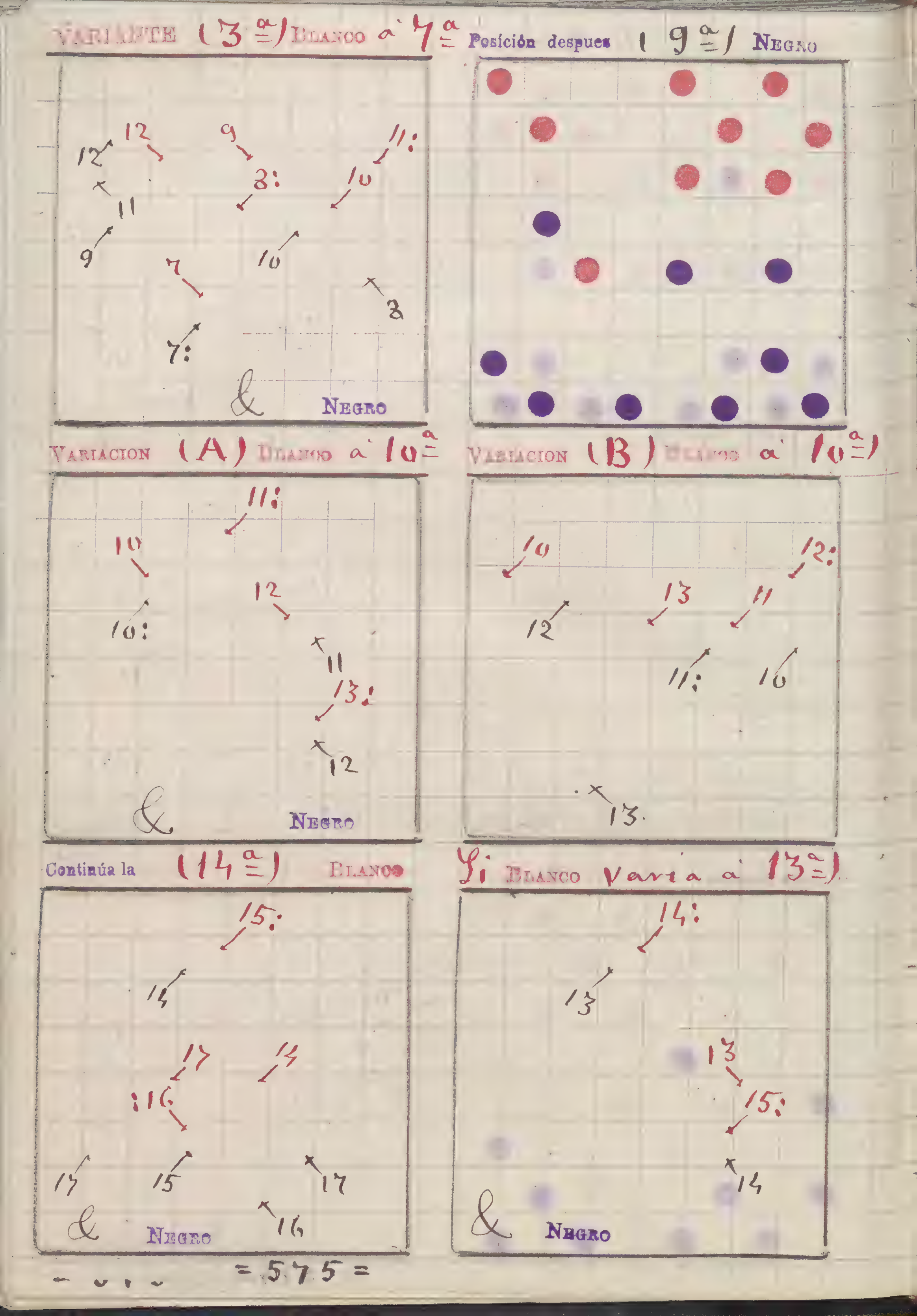
Posición despues (14ª) Negro
Variacion (A) Blanco á 15ª
16
17: 15:
16
15:
17
&
Negro
Posición despues (11ª) Negro
Variacion (B) Blanco á 12ª
12
13:
14
12
14
13:
&
Negro
J. Formiga R.
Posición despues (5ª) Negro
Variante (2ª) Blanco á 6ª
7: 8:
6
9:
6:
8
9:
&
Negro

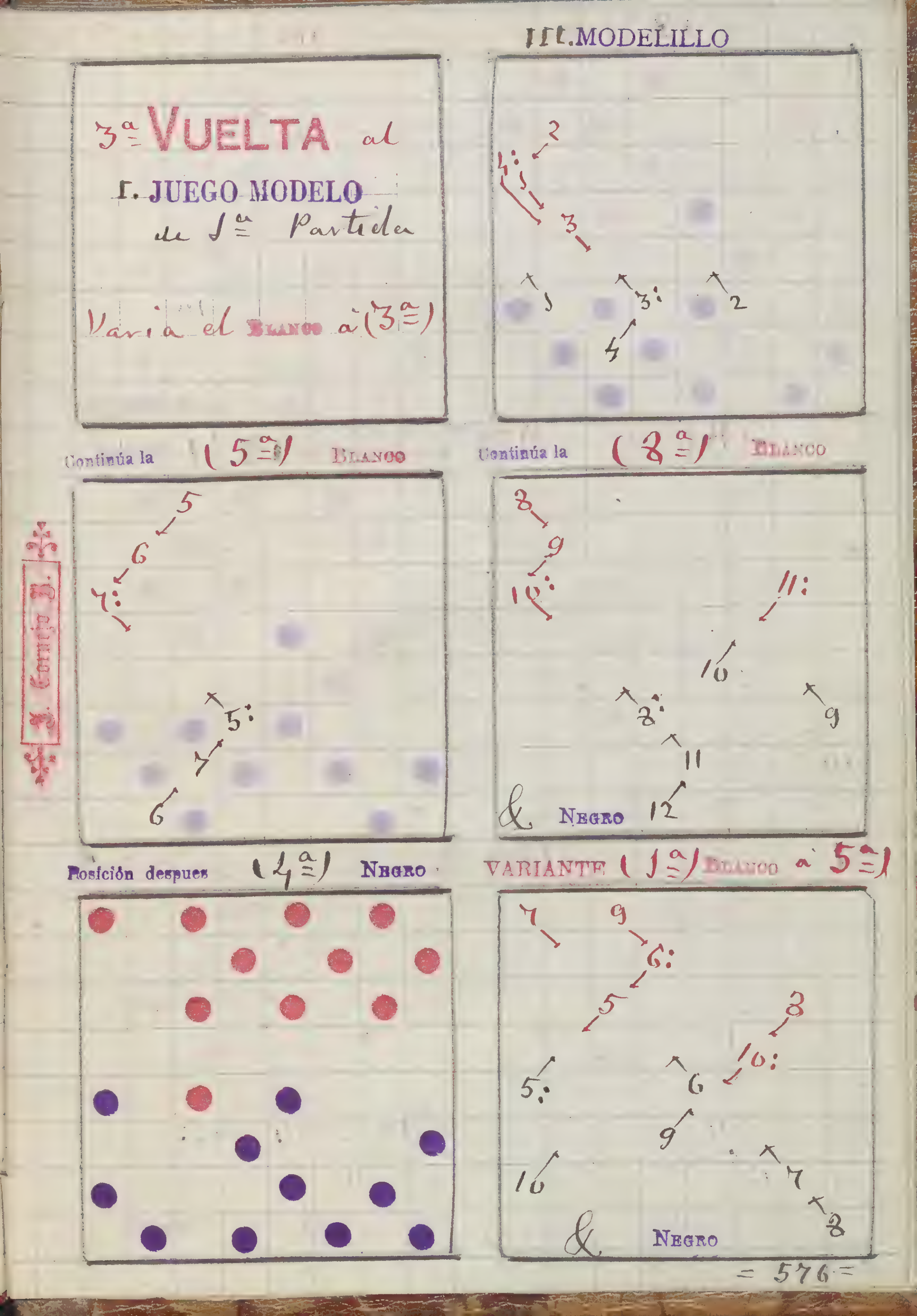


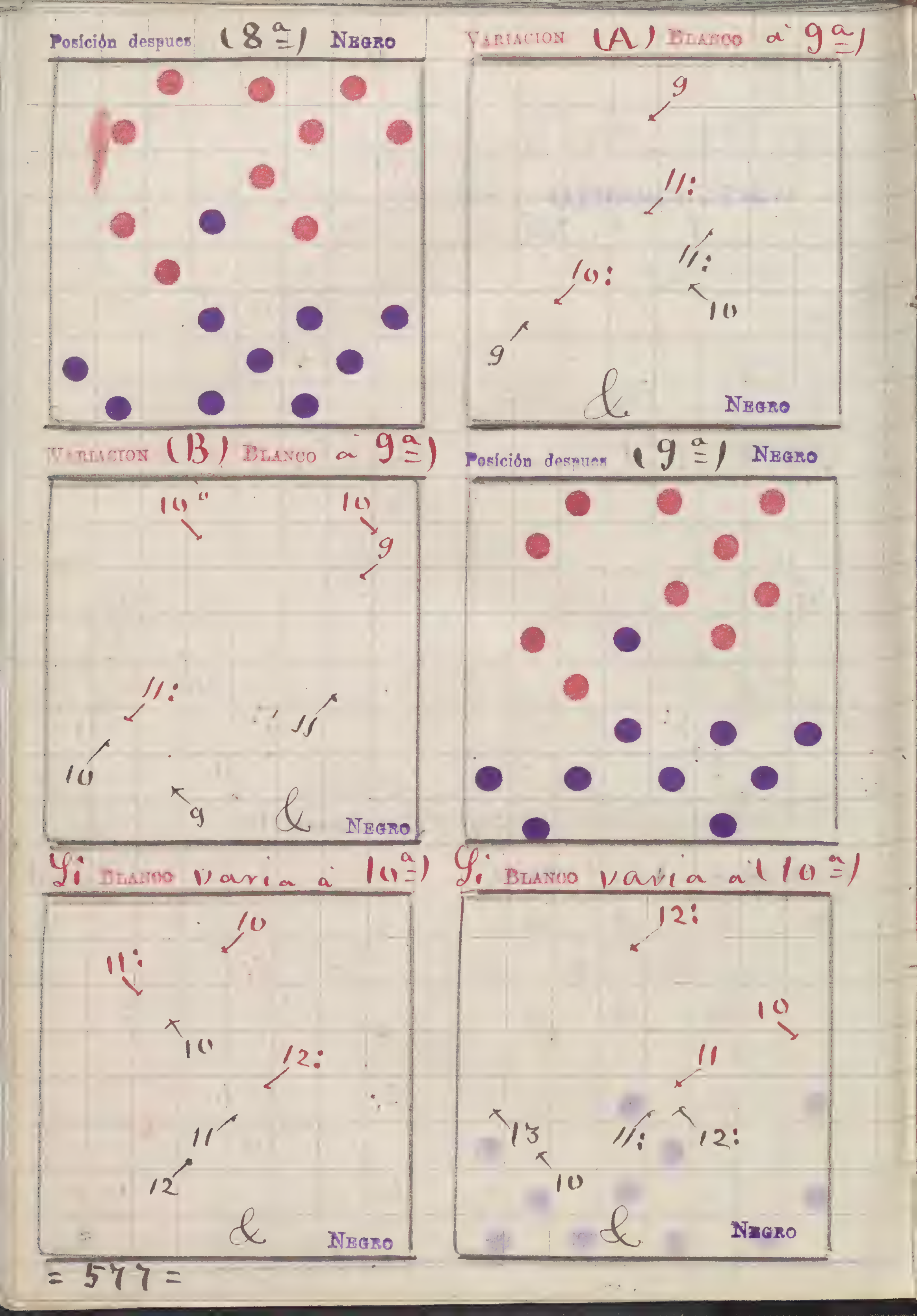
2ª VUELTA al
I JUEGO MODELO
de 1ª Partida
Varia el Blanco a (4ª)
II. MODELILLO
Continúa la (5ª) Blanco
Continúa la (8ª) Blanco
& Negro
Posición despues (8ª) Negro
VARIANTE (1ª) Blanco a 9ª)
& Negro



Posición despues (9ª) Negro
Variacion (A) Blanco á 10ª
12:
11
10
11:
12
10
& Negro
Variacion (B) Blanco á 10ª
Variacion (C) Blanco á 10ª
11:
10
10
12
12:
11
& Negro
11:
10
10
14
13:
11
12
13
12:
14:
& Negro
J. Cornejo R.
Posición despues (6ª) Negro
Variante (2ª) Blanco á 7ª
10
10
9:
7
9
8
8:
7
& Negro


Variante (3ª) Blanco á 7ª
Posición despues (9ª) Negro
Negro
Variacion (A) Blanco á 10ª
Variacion (B) Blanco á 10ª)
Negro
Continúa la (14ª) Blanco
Si Blanco varia á 13ª)
Negro
Negro


III. MODELILLO
3ª VUELTA al
I. JUEGO MODELO
de 1ª Partida
Varia el Blanco á (3ª)
Continúa la (5ª) Blanco
Continúa la (8ª) Blanco
& Negro
Posición despues (4ª) Negro
VARIANTE (1ª) Blanco á 5ª
& Negro
J. Comín B.

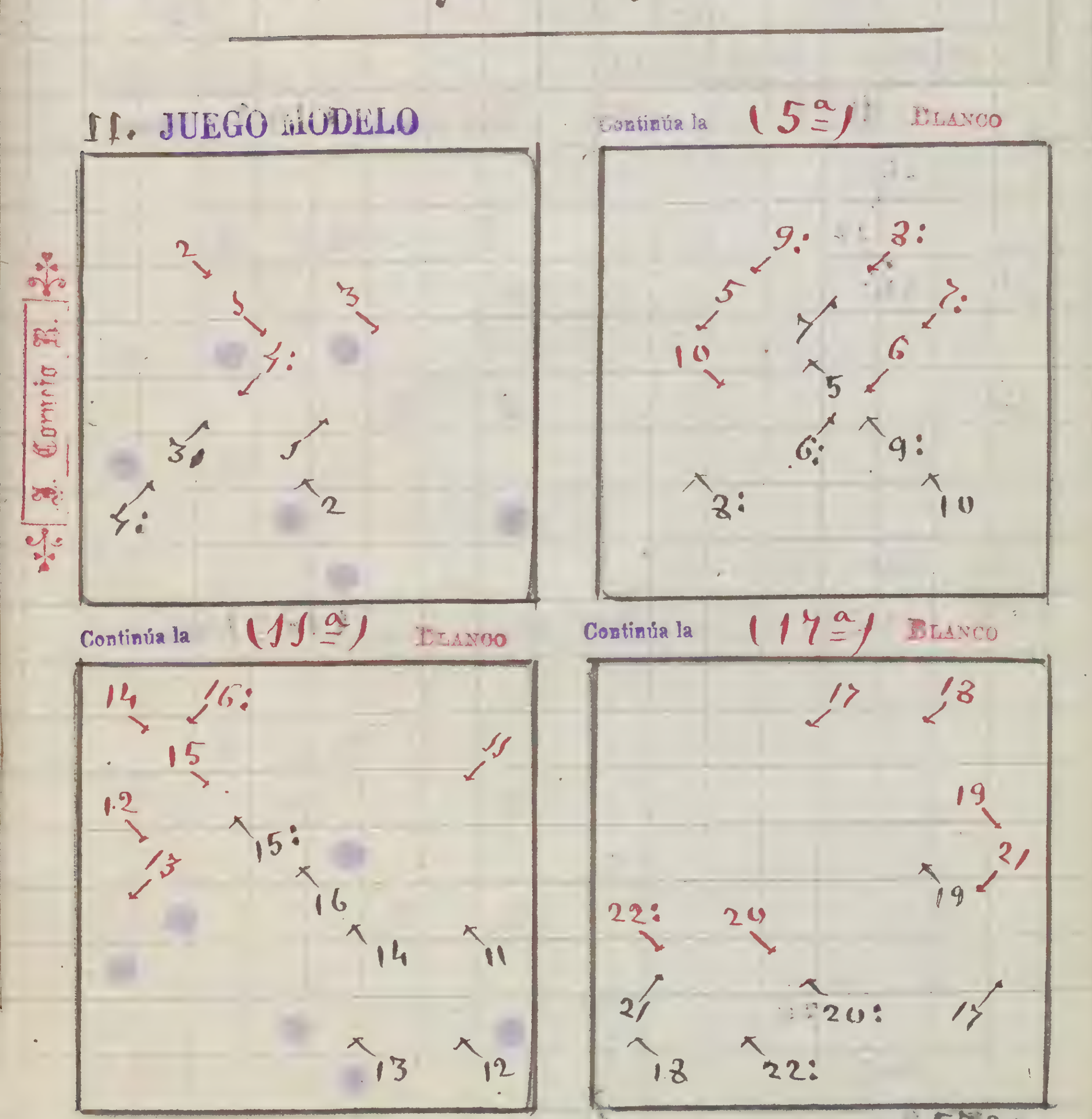


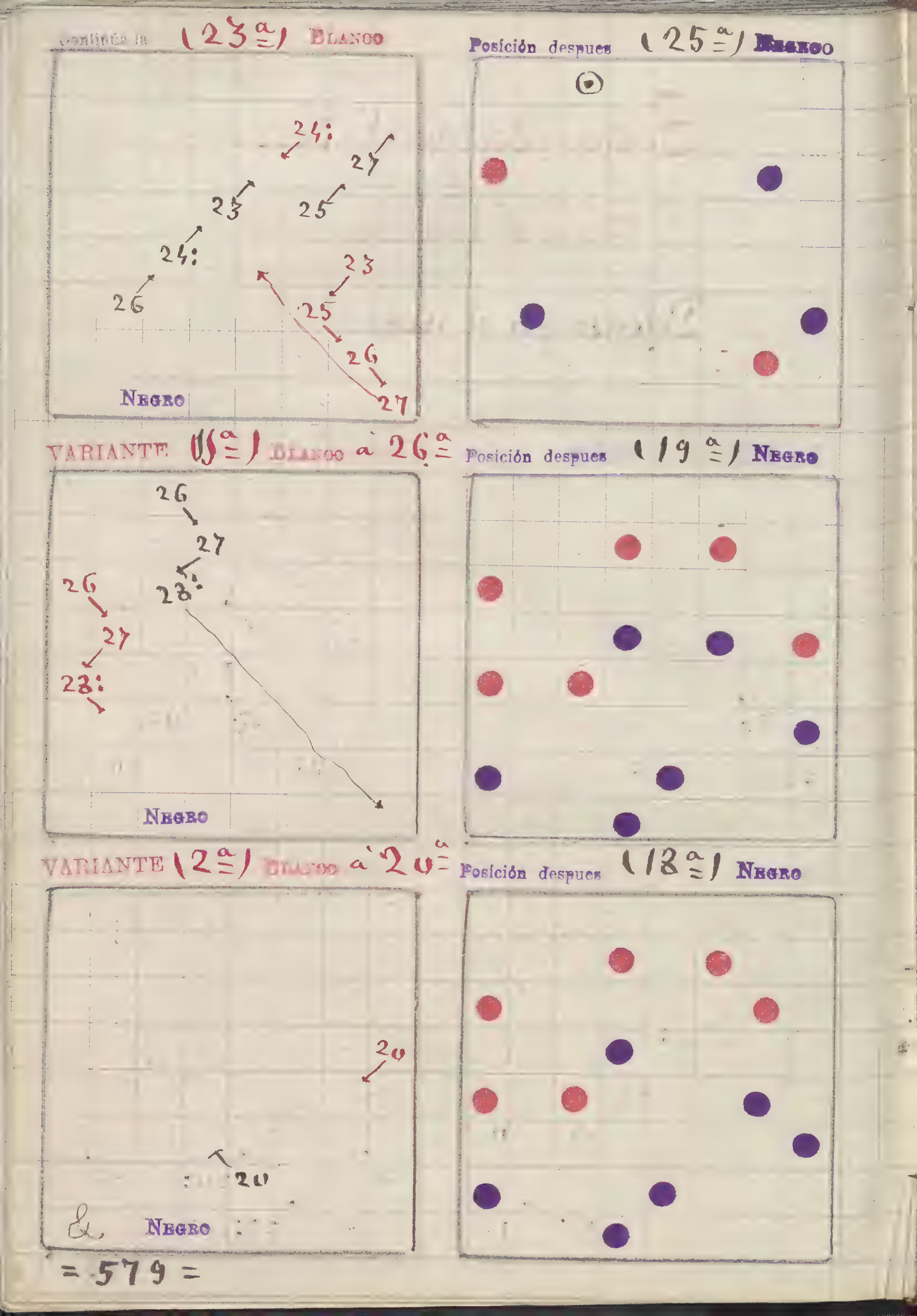
Posición despues (8ª) Negro
Variacion (A) Blanco á 9ª)
9
11:
11:
10:
10
9
&
Negro
Variacion (B) Blanco á 9ª)
10
10
9
11:
11
10
9
&
Negro
Posición despues (9ª) Negro
Si Blanco varia á 10ª)
10
11:
10
12:
11
12
&
Negro
Si Blanco varia á (10ª)
12:
10
11
13
11:
12:
10
&
Negro

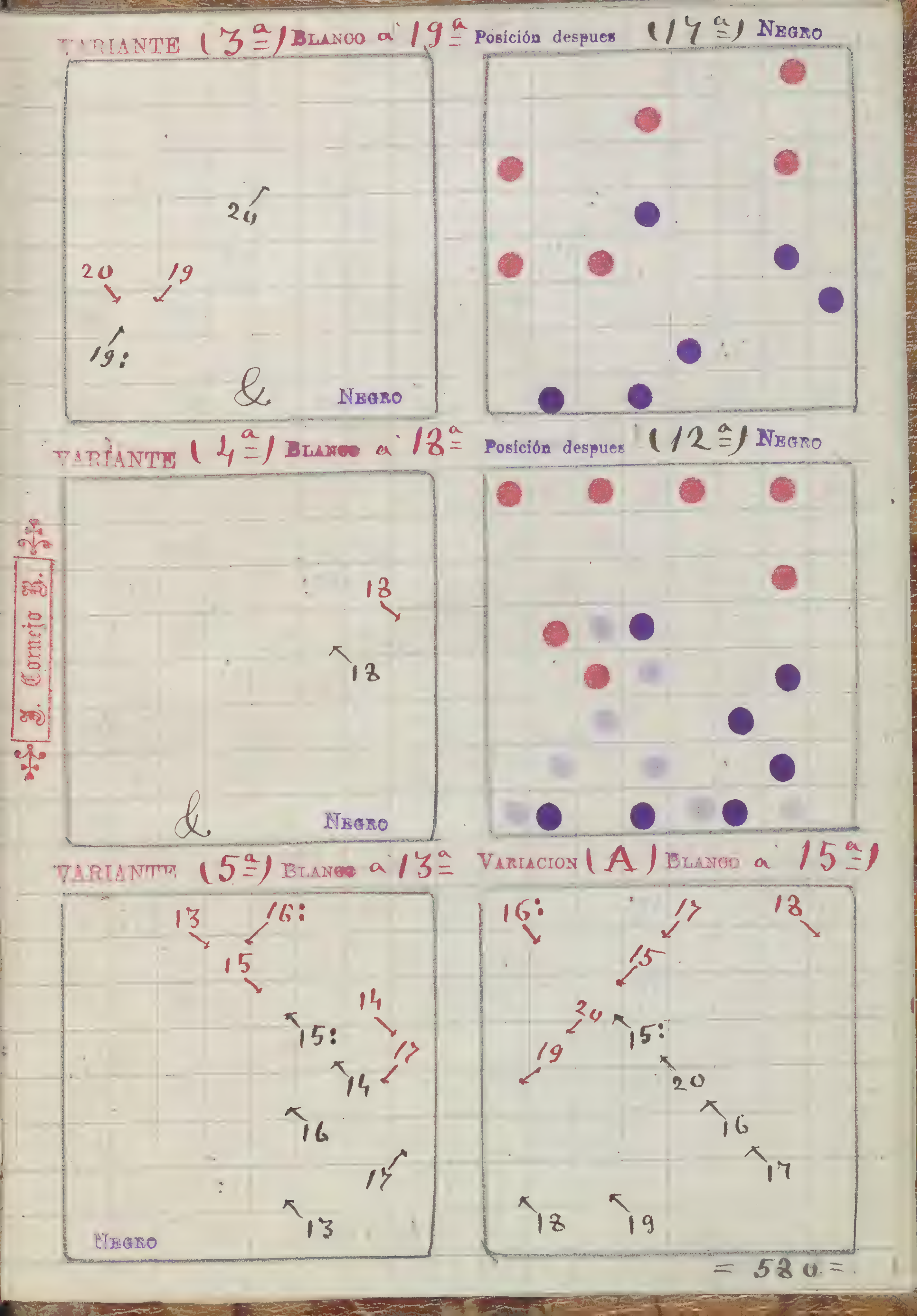
Segunda partida.

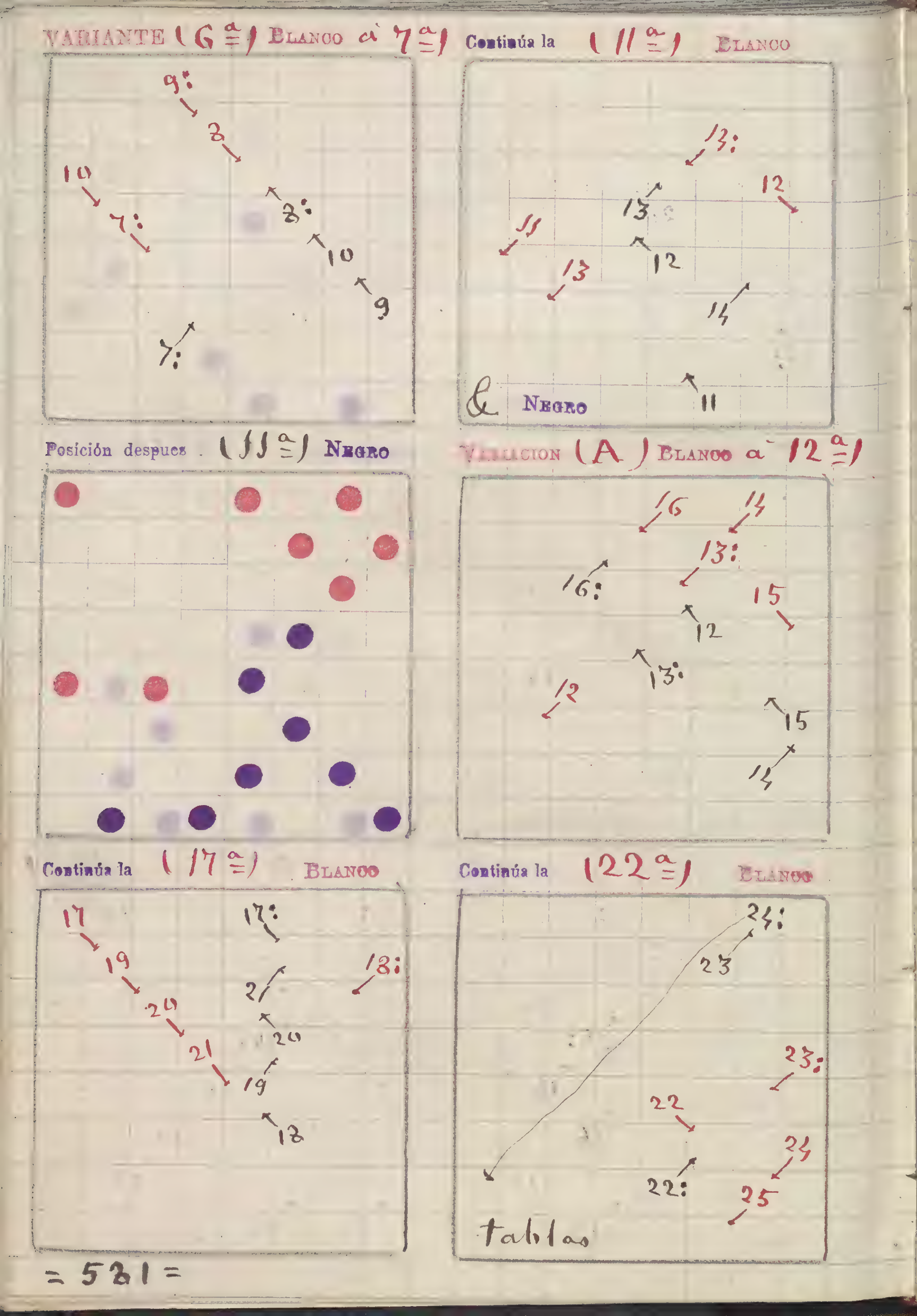
Sale el blanco.

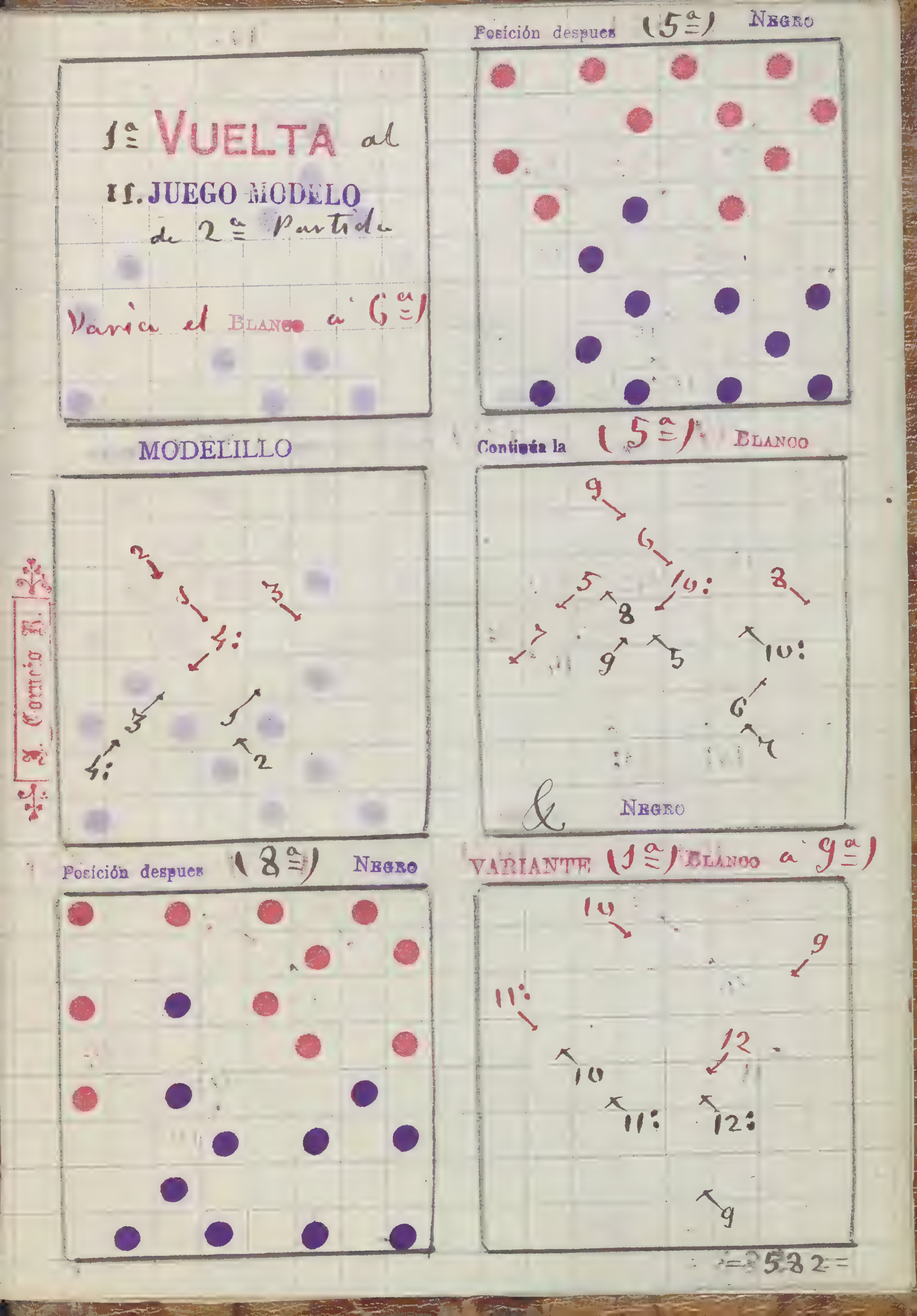
Defensa por el negro.



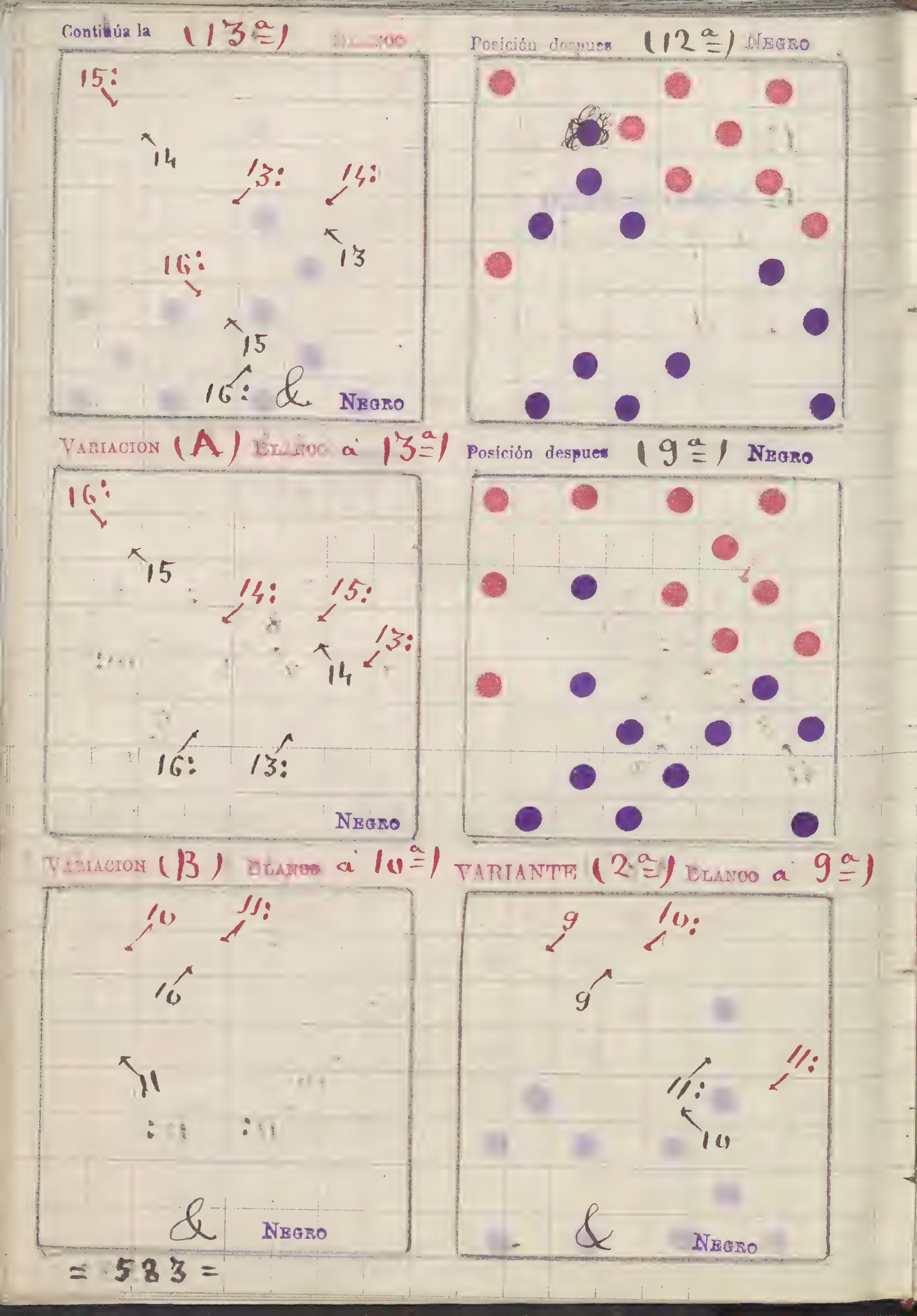

continúa la (23ª) Blanco
Posición despues (25ª) Blanco
Negro
VARIANTE (1ª) Blanco á 26ª
Posición despues (19ª) Negro
Negro
VARIANTE (2ª) Blanco á 20ª
Posición despues (18ª) Negro
Negro
= 579 =


VARIANTE (3ª) BLANCO á 19ª
Posición despues (17ª) NEGRO
24
20
19
19:
&
NEGRO
VARIANTE (4ª) BLANCO á 13ª
Posición despues (12ª) NEGRO
13
13
&
NEGRO
VARIANTE (5ª) BLANCO á 13ª
13
16:
15
14
15:
17
14
16
17
13
NEGRO
VARIACION (A) BLANCO á 15ª
16:
17
13
15
24
15:
19
20
16
17
13
19
J. Cornejo B.
= 580 =

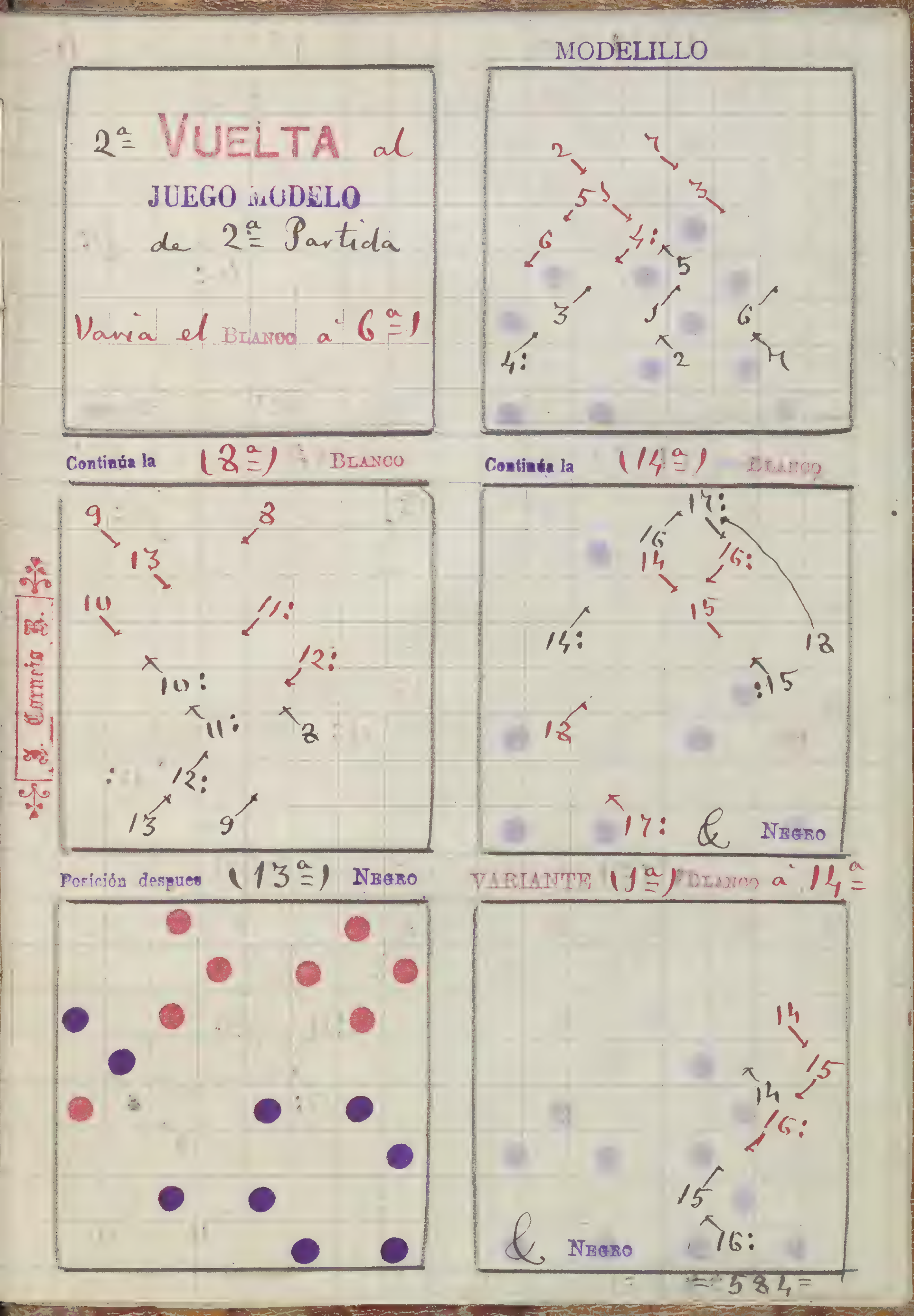

Variante (6ª) Blanco á 7ª)
Continúa la (11ª) Blanco
& Negro
Posición despues (11ª) Negro
Variacion (A) Blanco á 12ª)
Continúa la (17ª) Blanco
Continúa la (22ª) Blanco
tablas
= 521 =

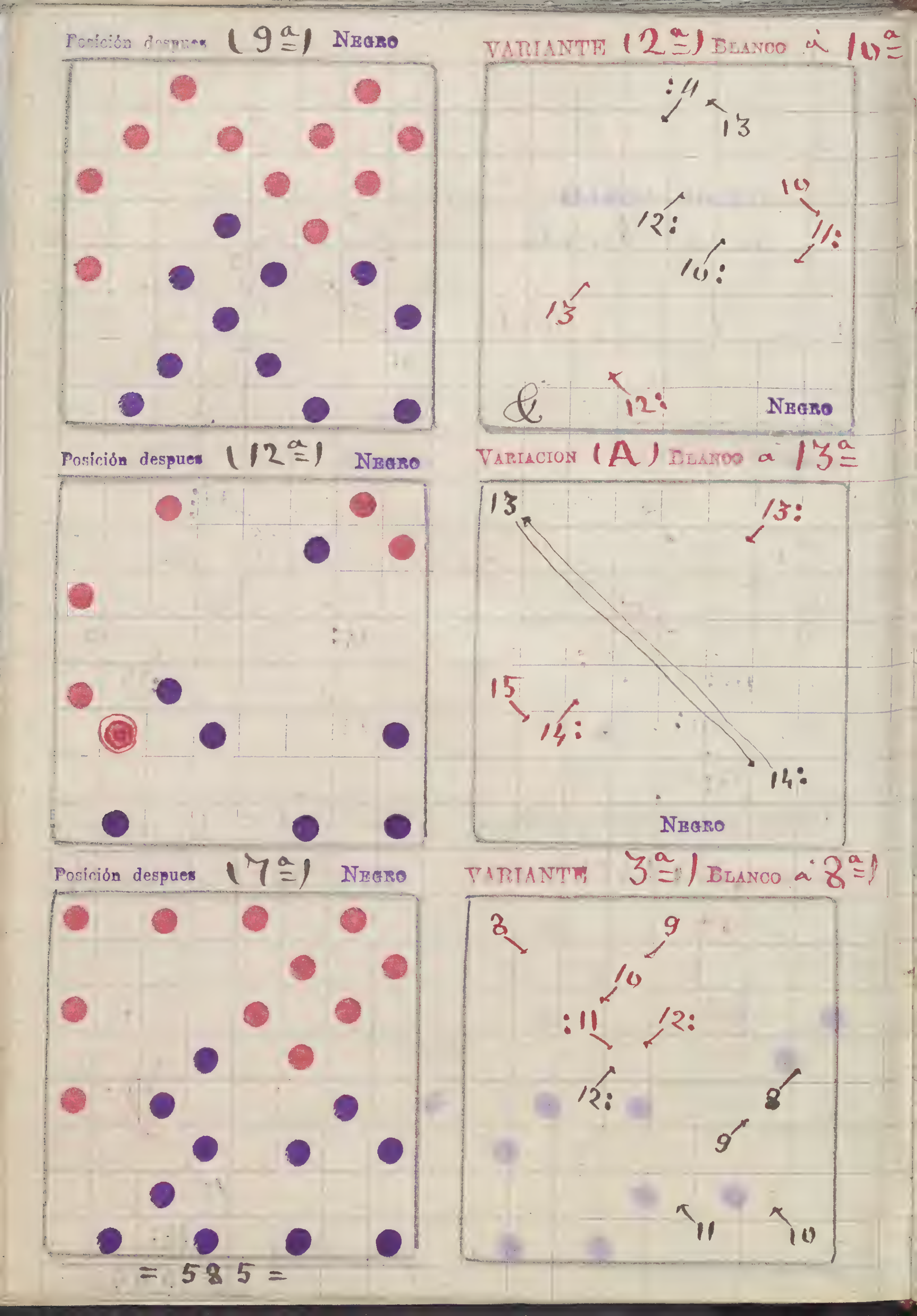


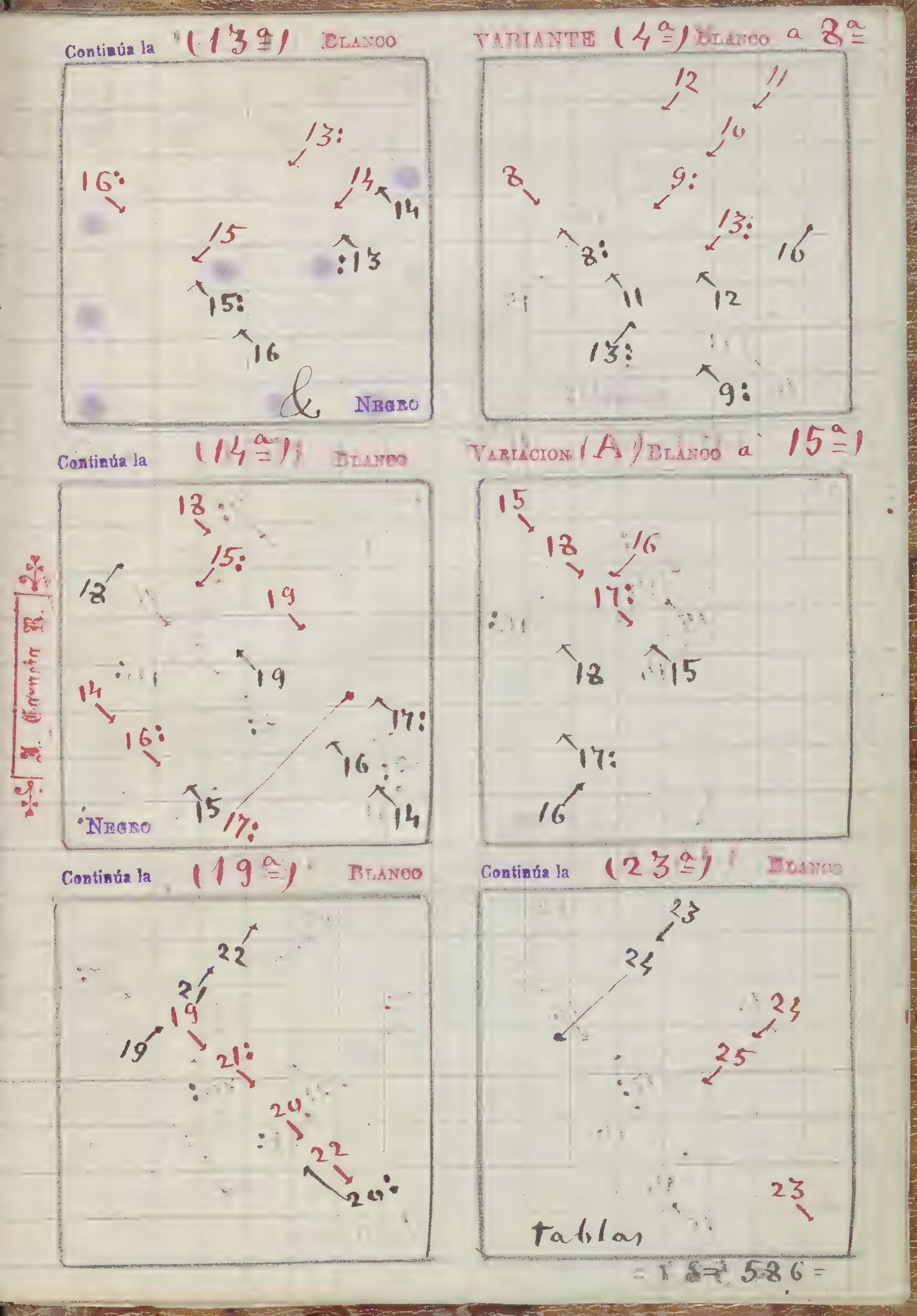
1ª VUELTA al
11. JUEGO MODELO
de 2ª Partida
Varia el Blanco a (6ª)
MODELILLO
Posición despues (5ª) Negro
Continúa la (5ª) Blanco
& Negro
Posición despues (8ª) Negro
VARIANTE (1ª) Blanco a 9ª)
= 532 =

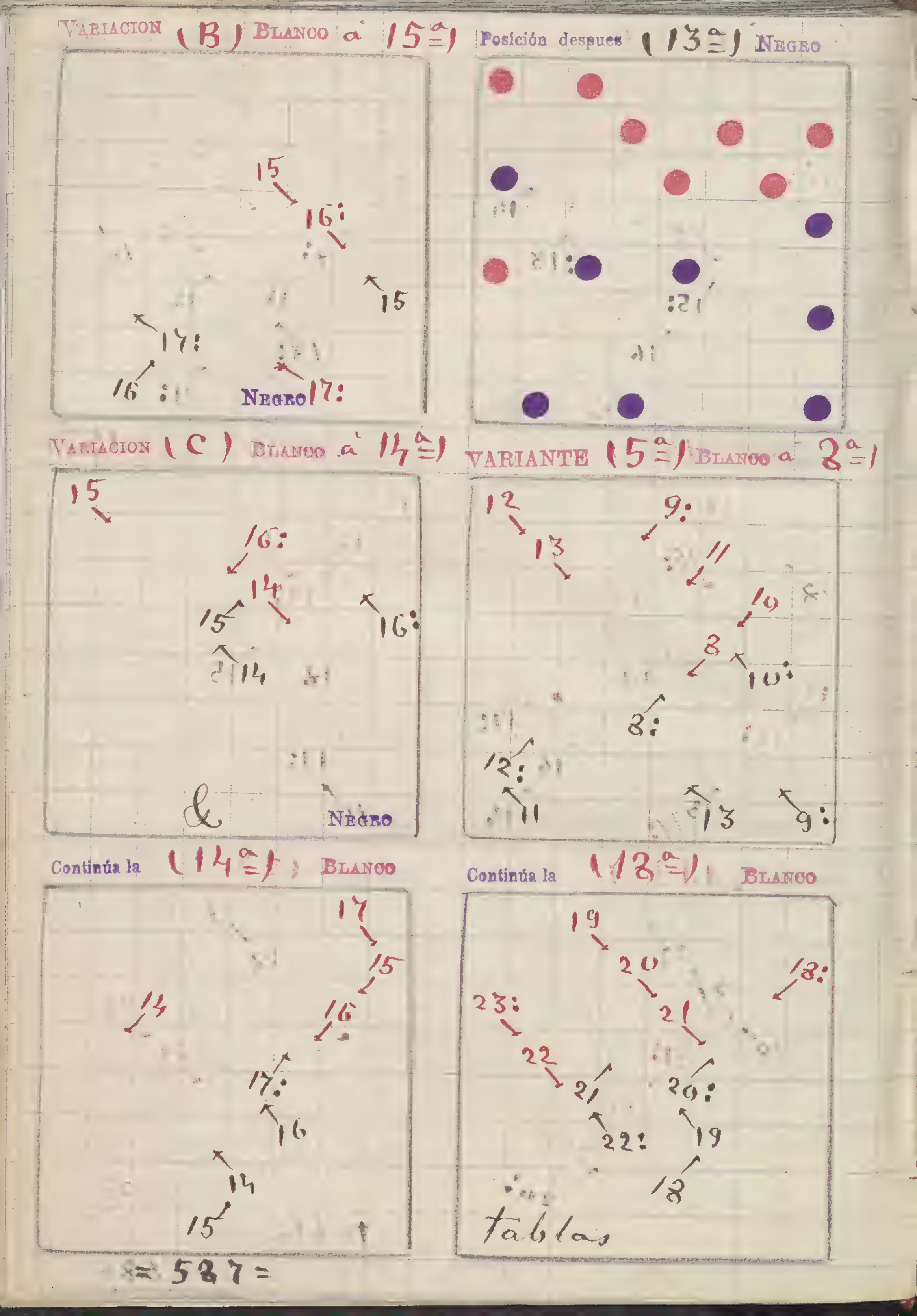


Continúa la (13ª)
Posición despues (12ª) Negro
15: 14 13: 14: 13 16: 15 16: &
Negro
Variacion (A) Blanco á 13ª)
Posición despues (9ª) Negro
16: 15 14: 15: 13: 14 16: 13:
Negro
Variacion (B) Blanco á 10ª)
Variante (2ª) Blanco á 9ª)
10 11: 10 11
9 10: 9 11: 11: 10
&
Negro
&
Negro
= 583 =


2ª VUELTA al
JUEGO MODELO
de 2ª Partida
Varia el BLANCO á 6ª)
MODELILLO
Continúa la (8ª) BLANCO
Continúa la (14ª) BLANCO
& NEGRO
Posición despues (13ª) NEGRO
VARIANTE (1ª) BLANCO á 14ª
& NEGRO
J. Carneiro R.


Posición despues (9ª) Negro
Variante (2ª) Blanco á 10ª
Negro
Posición despues (12ª) Negro
Variacion (A) Blanco á 13ª
Negro
Posición despues (17ª) Negro
Variante 3ª) Blanco á 8ª)
= 585 =

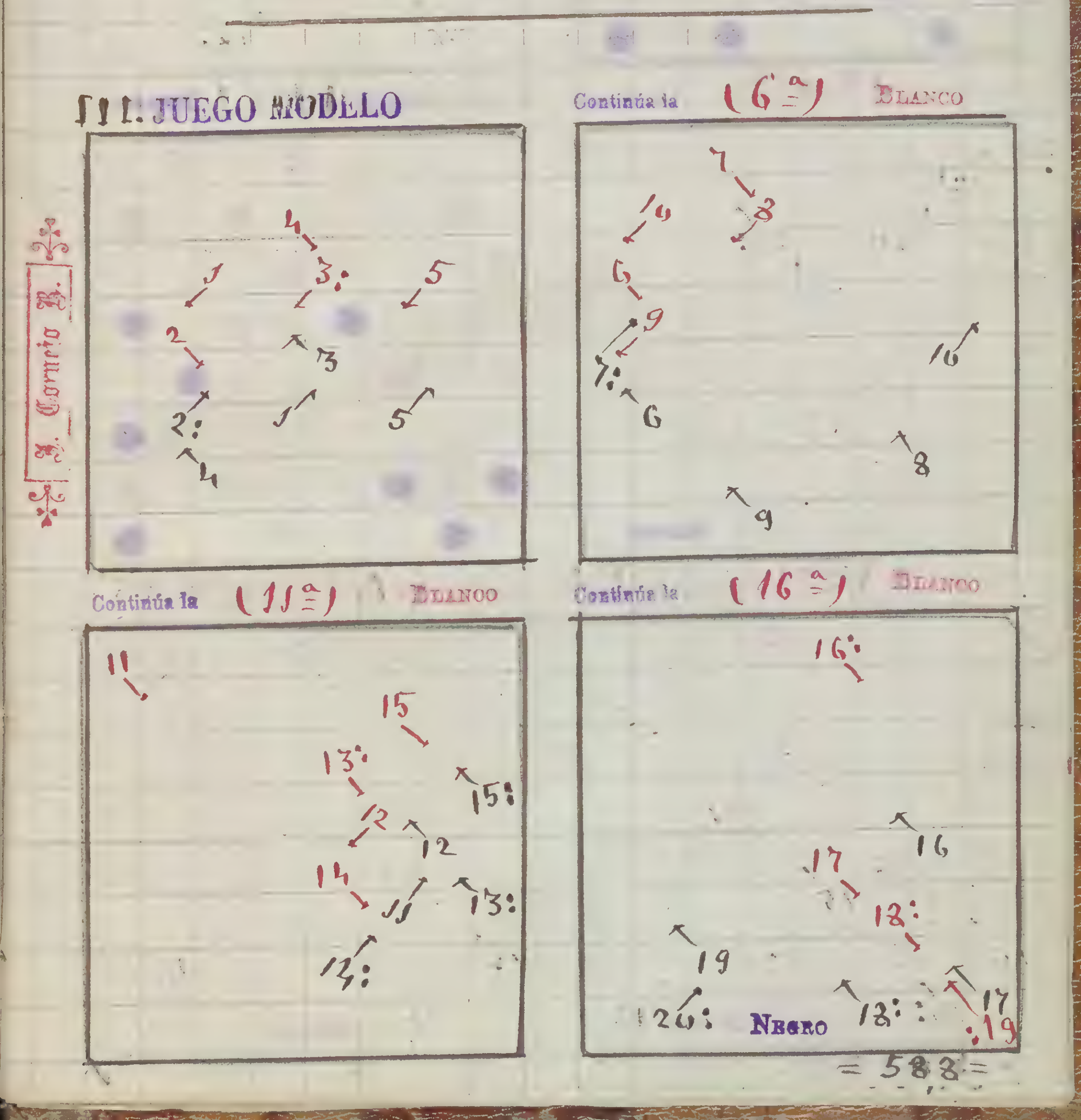

Continúa la (13ª) Blanco
Negro
Variante (4ª) Blanco a 3ª
Continúa la (14ª) Blanco
Negro
Variación (A) Blanco a 15ª
Continúa la (19ª) Blanco
Continúa la (23ª) Blanco
tablas
= 526 =

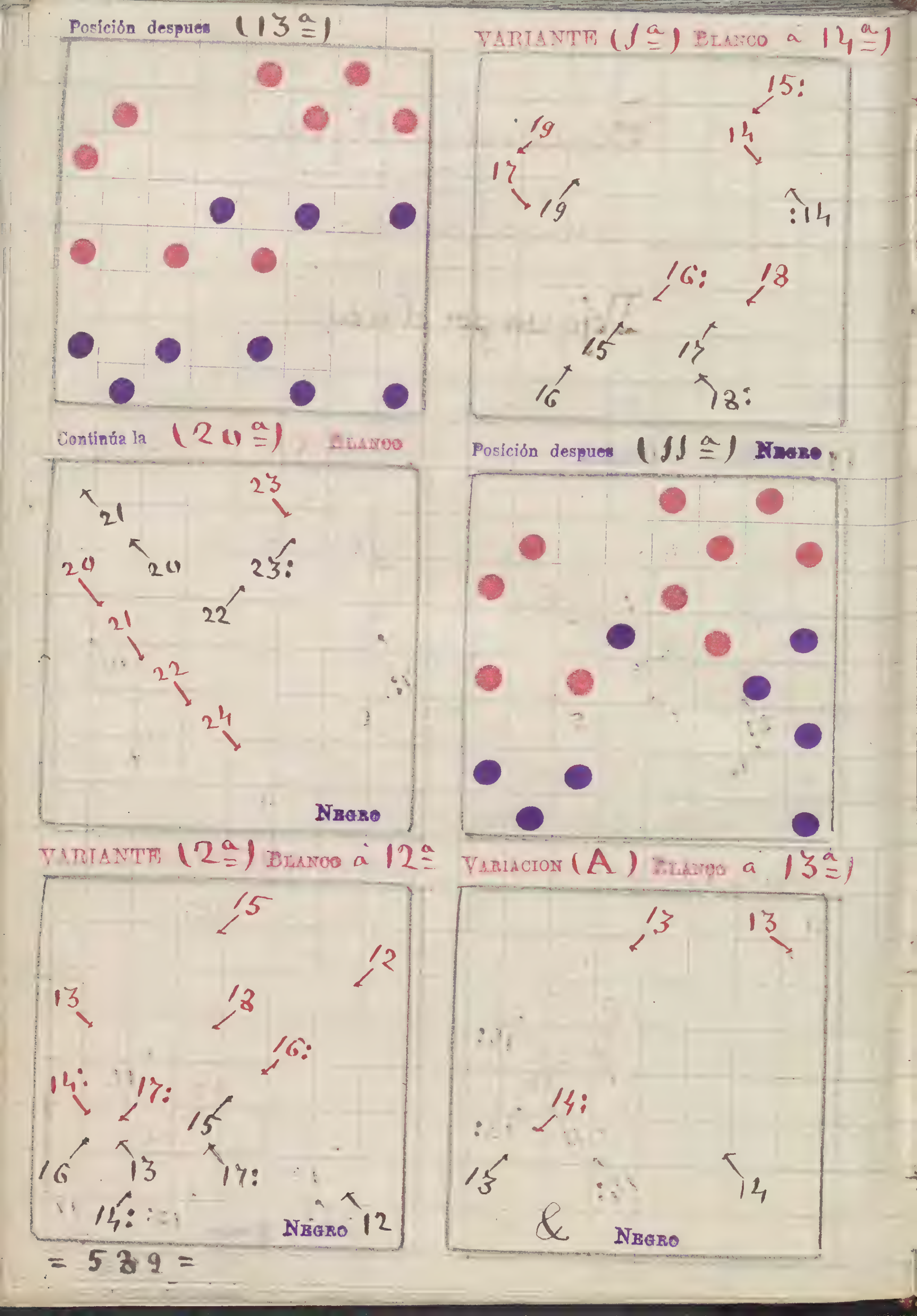

VARIACION (B) BLANCO á 15ª)
15
16:
15
17:
16
NEGRO 17:
Posición despues (13ª) NEGRO
VARIACION (C) BLANCO á 14ª)
15
16:
14
15
16:
14
&
NEGRO
VARIANTE (5ª) BLANCO a 8ª)
12
13
9:
11
10
8
10:
8:
12:
11
13
9:
Continúa la (14ª) BLANCO
17
15
14
16
17:
16
14
15
Continúa la (18ª) BLANCO
19
20
18:
23:
21
22
21
20:
22:
19
18
tablas
= 587 =

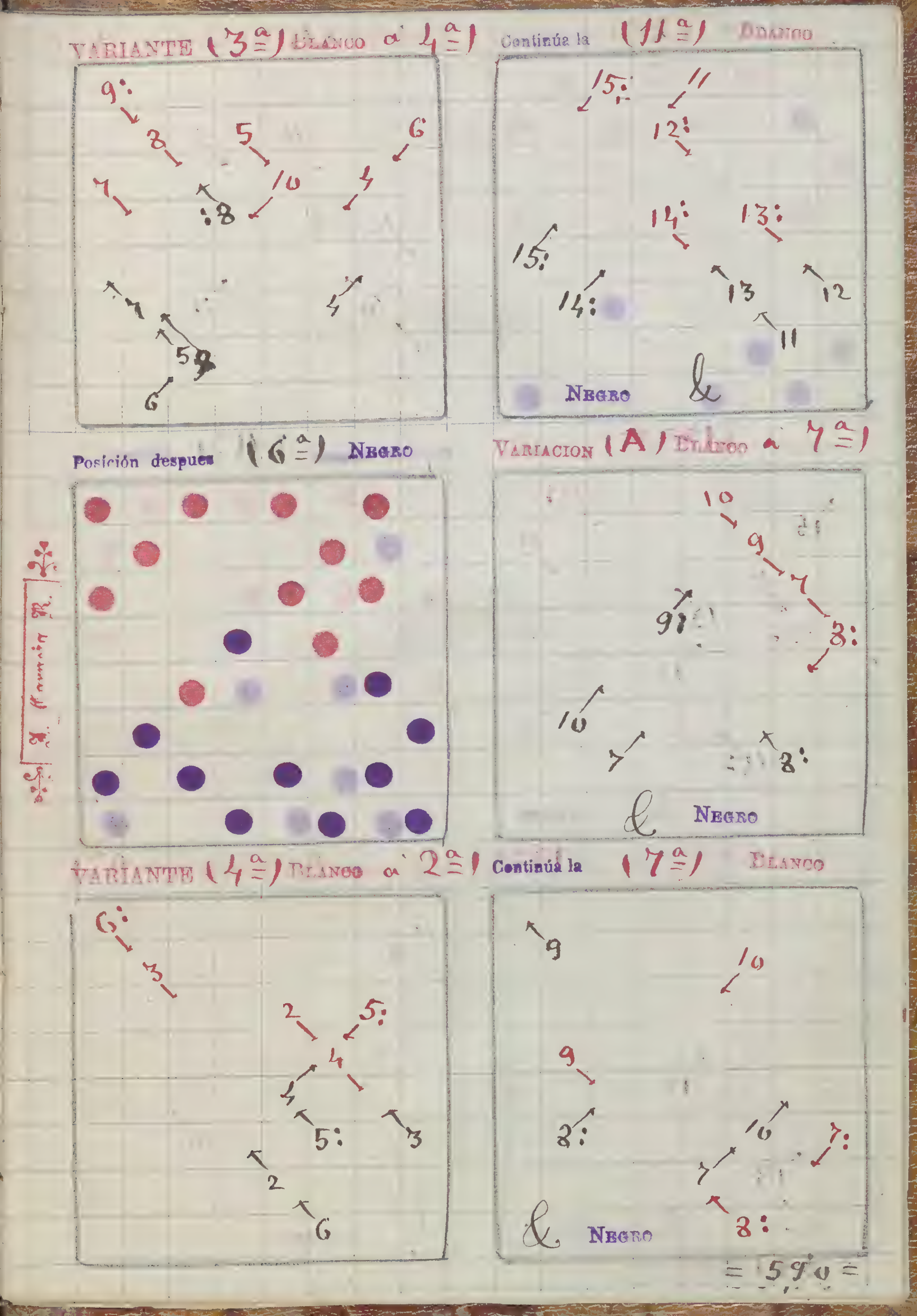
Tercera partida.

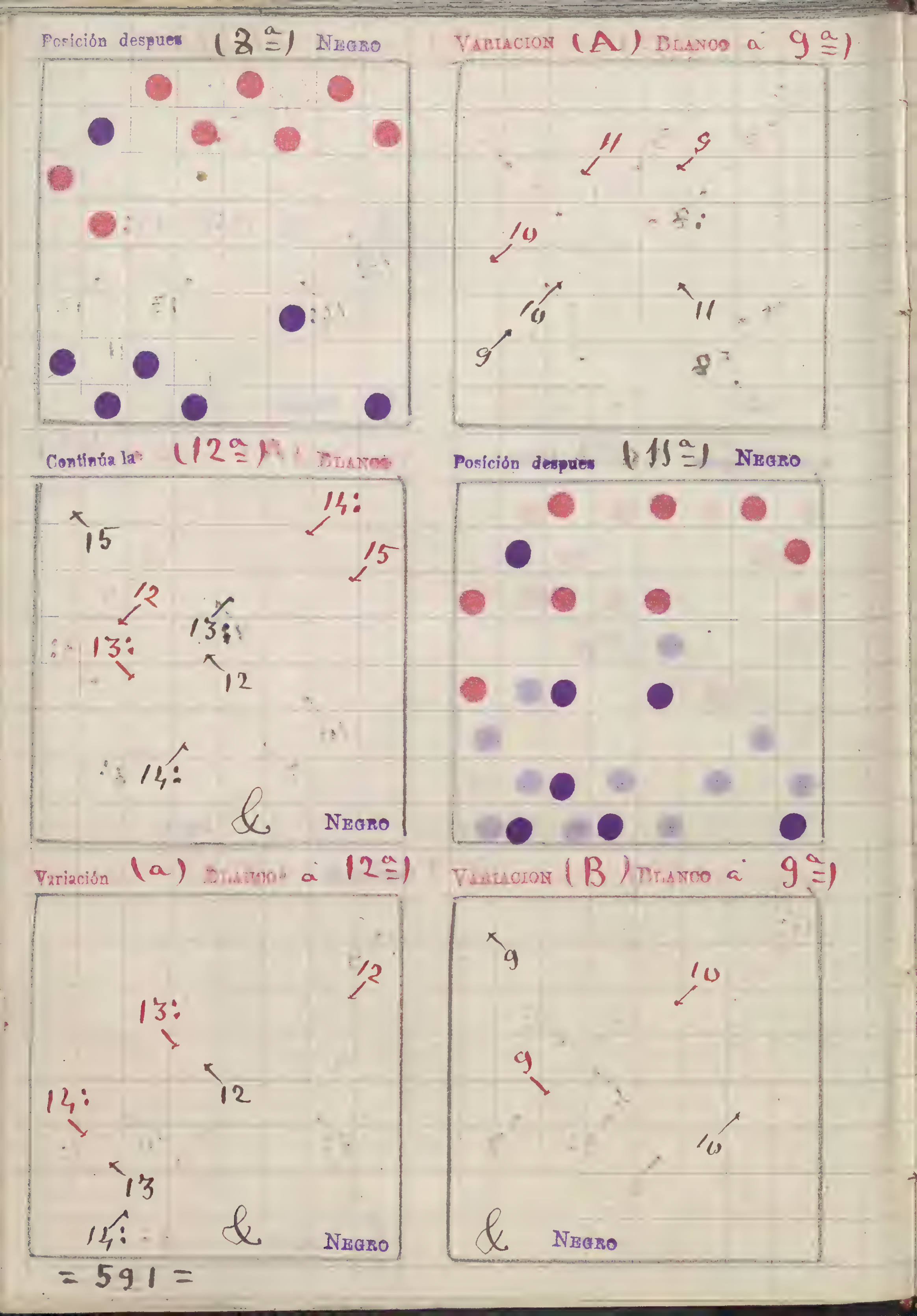
Sale el blanco.

Defensa por el negro.




Posición despues (13ª)
VARIANTE (1ª) BLANCO á 14ª)
Continúa la (20ª) BLANCO
NEGRO
Posición despues (11ª) NEGRO
VARIANTE (2ª) BLANCO á 12ª
NEGRO
VARIACION (A) BLANCO a 13ª)
NEGRO


VARIANTE (3ª) Blanco á 4ª)
Continúa la (11ª) Blanco
Negro &
Posición despues (6ª) Negro
Variacion (A) Blanco á 7ª)
& Negro
VARIANTE (4ª) Blanco á 2ª)
Continúa la (7ª) Blanco
& Negro
= 590 =


Posición despues (8ª) Negro
Variacion (A) Blanco á 9ª)
Continúa la (12ª) Blanco
Posición despues (11ª) Negro
& Negro
Variación (a) Blanco á 12ª)
Variacion (B) Blanco á 9ª)
& Negro
& Negro

Cuarta partida.

Sale el blanco.

Defensa por el negro.

IV. JUEGO MODELO.

2 1 4 3 1 4 2 3

Continúa la (5ª) BLANCO

8 6 5 7: 6 7: 8 5

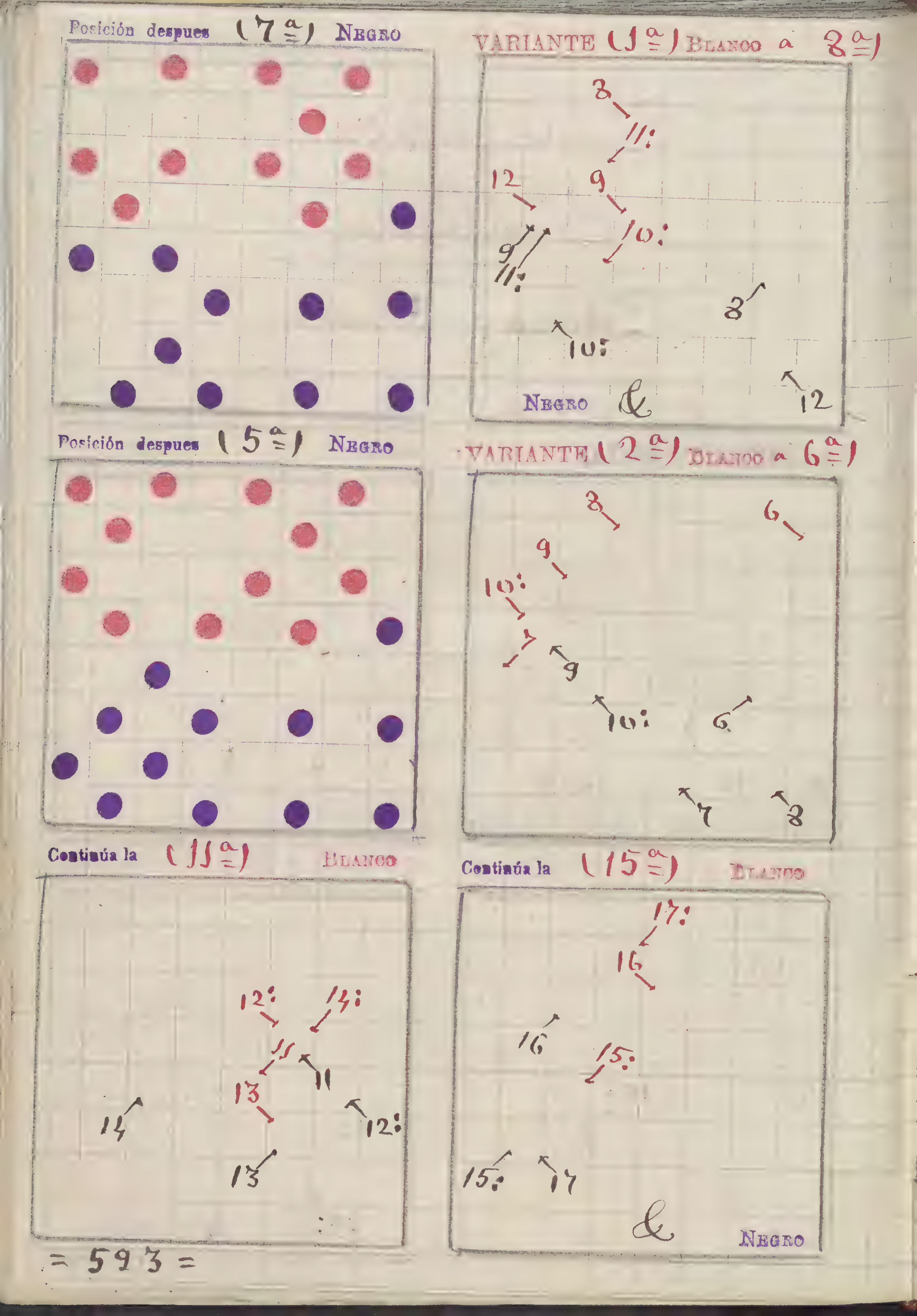
Continúa la (9ª) BLANCO

9 11: 10 11: 10: 9

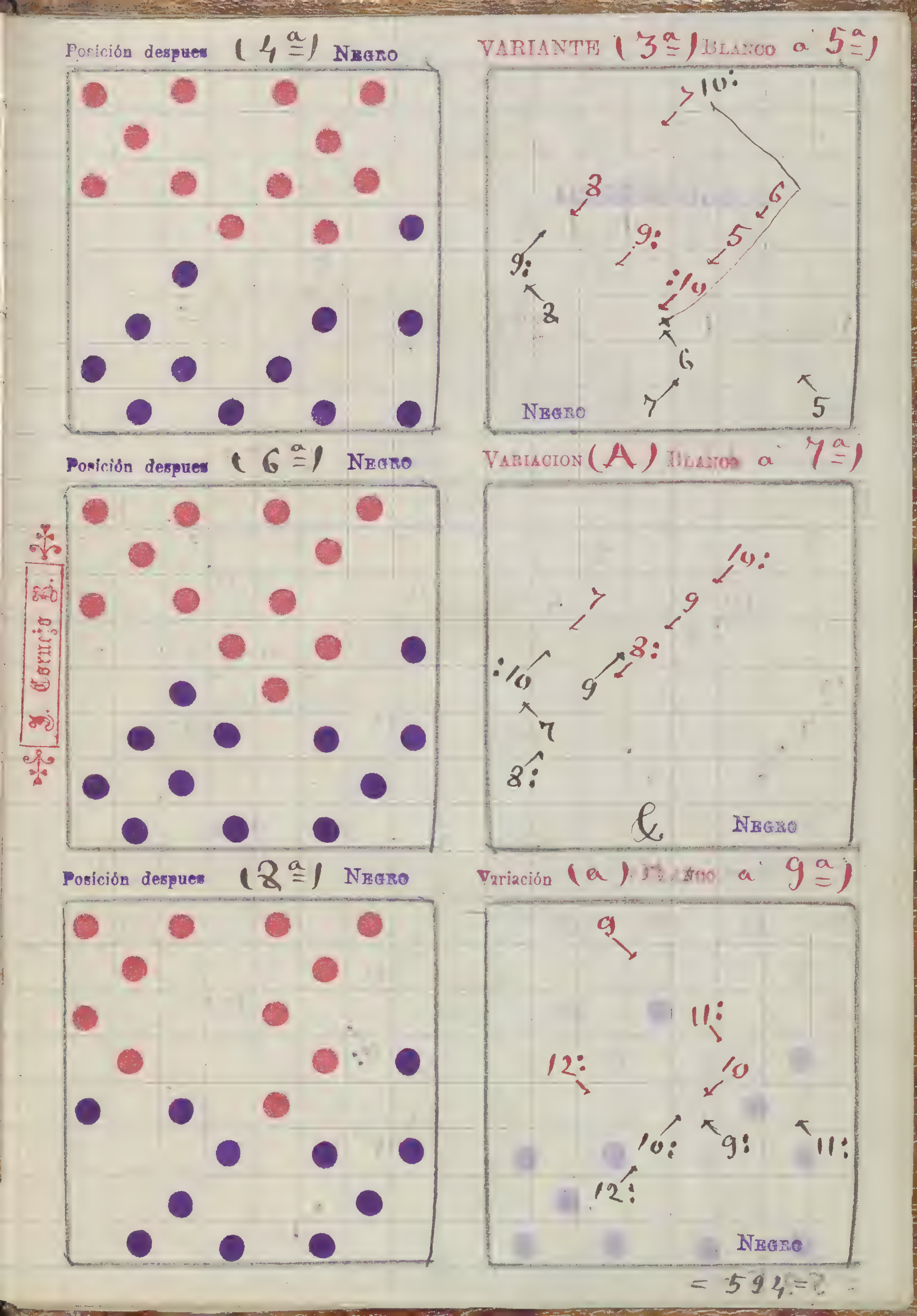
Continúa la (12ª) BLANCO

12 13: 12 13: &c NEGRO

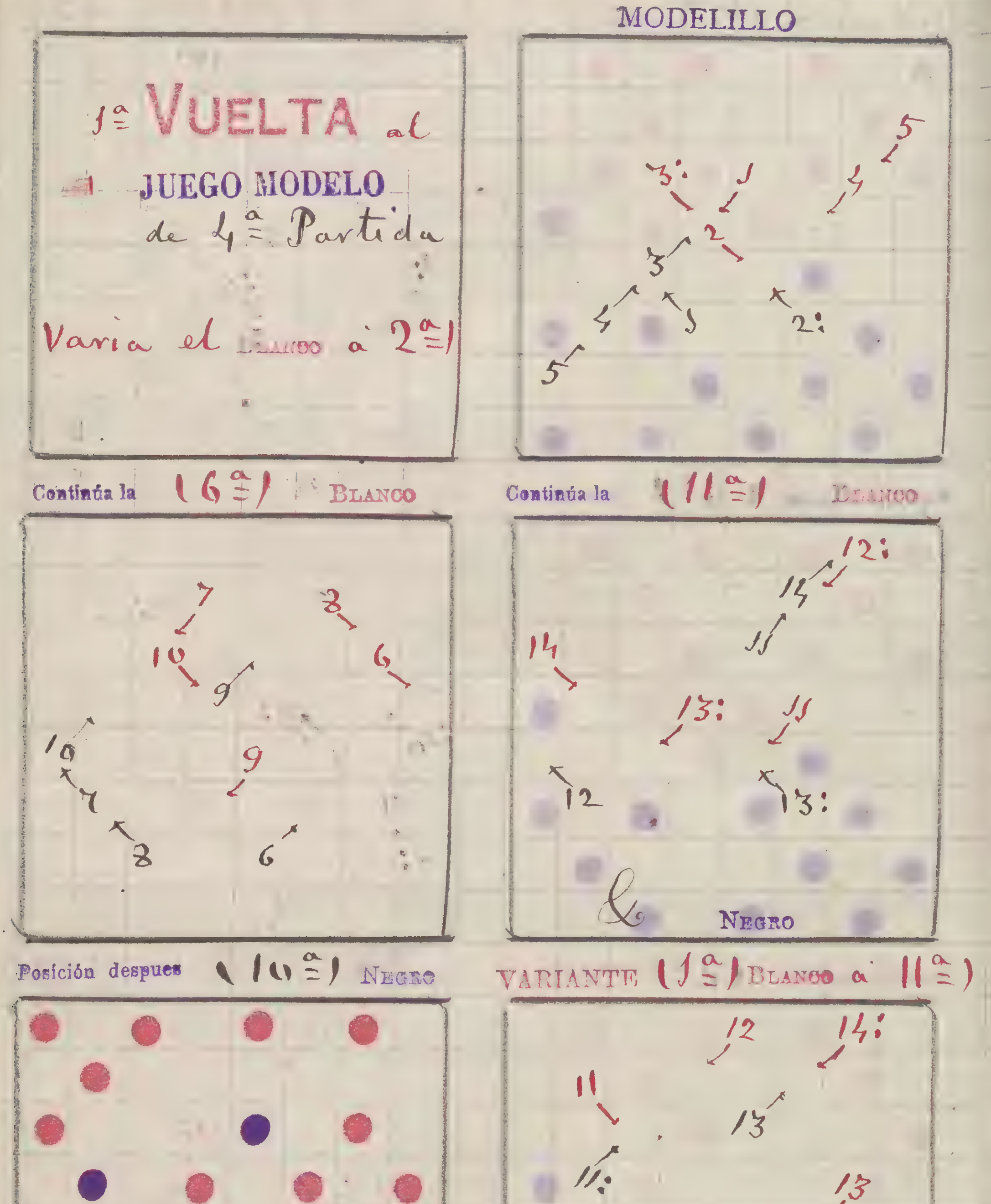
J. Cornejo B.

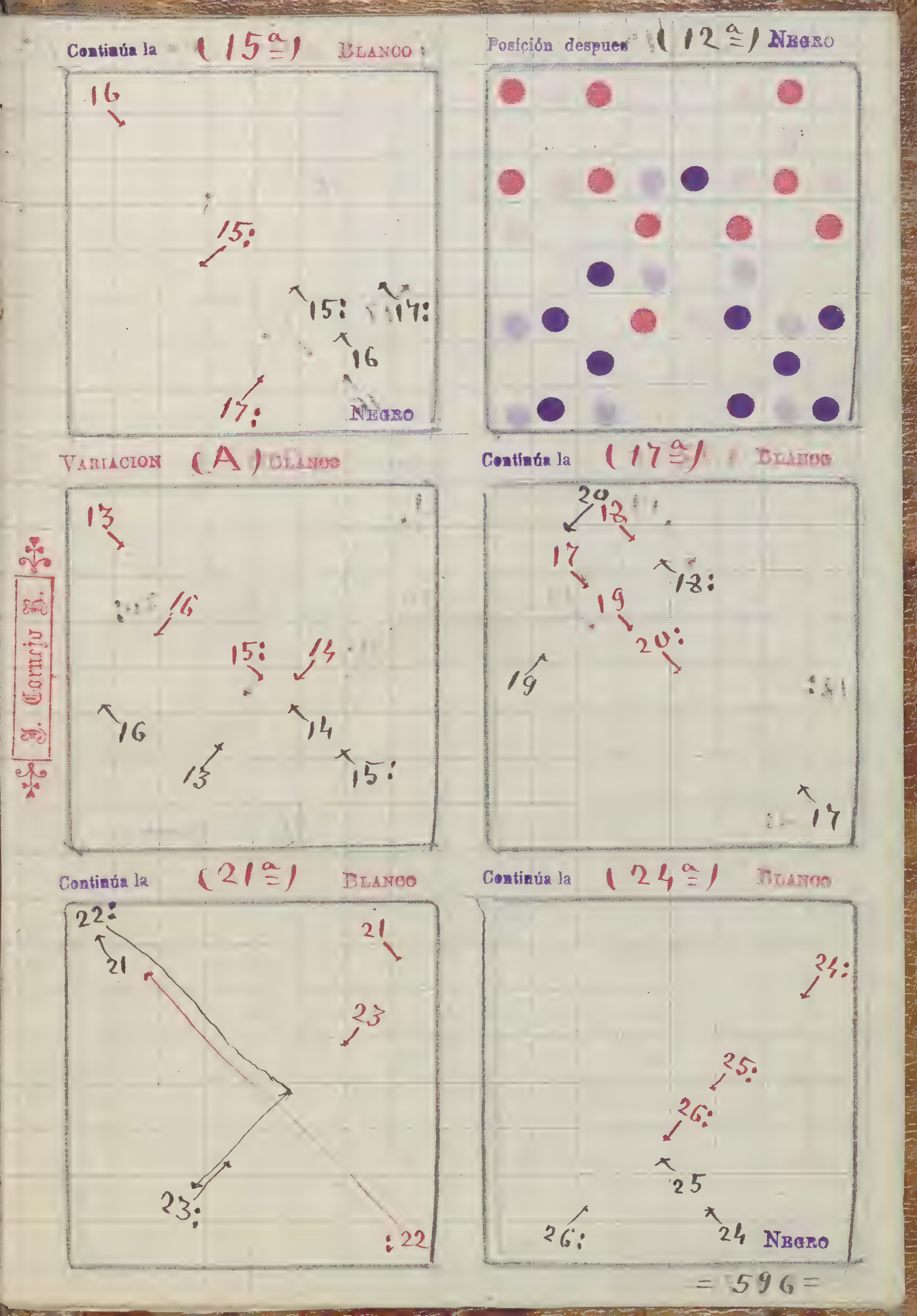


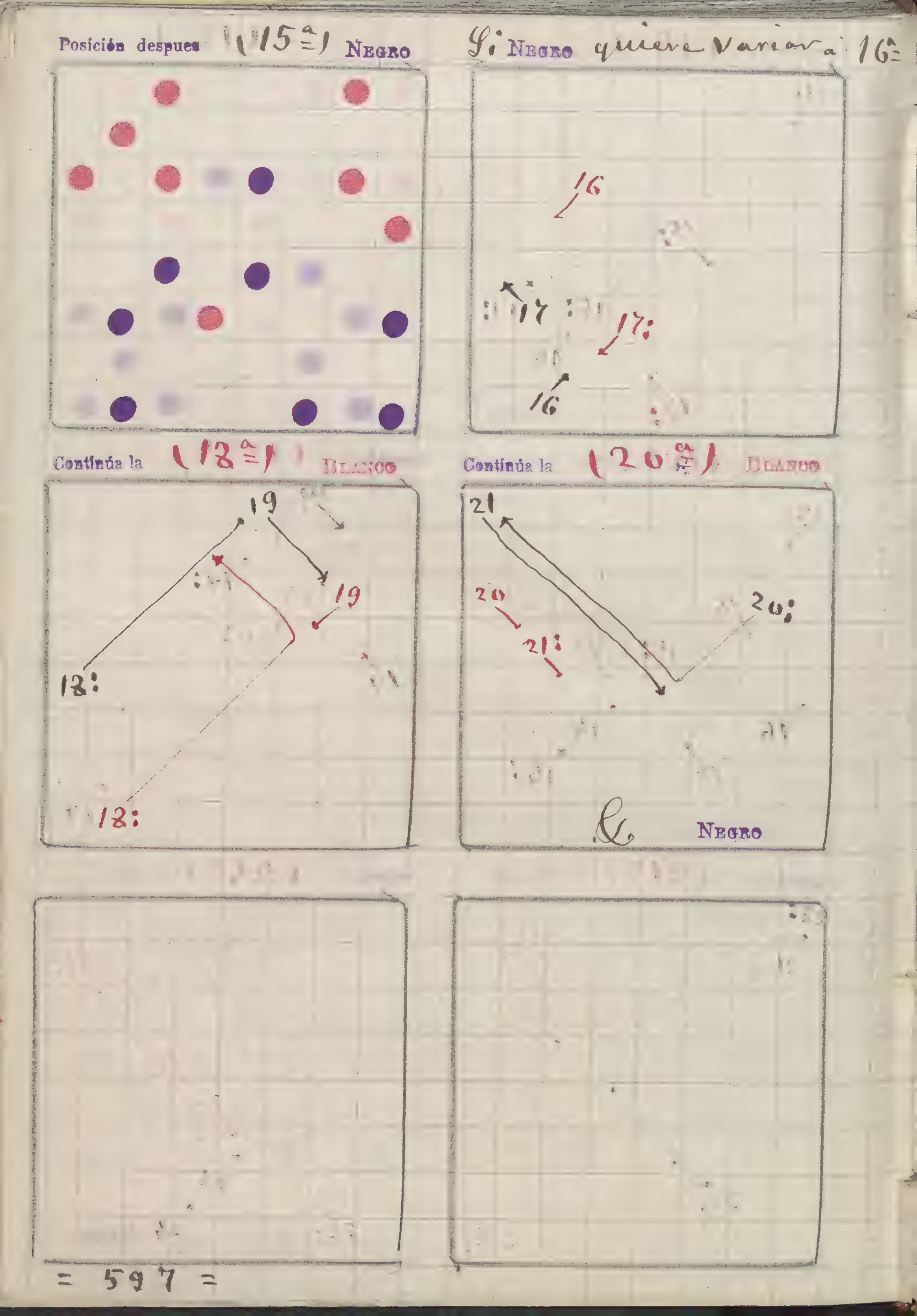
Posición despues (7ª) Negro
VARIANTE (1ª) Blanco a 8ª)
Negro
Posición despues (5ª) Negro
VARIANTE (2ª) Blanco a 6ª)
Continúa la (11ª) Blanco
Continúa la (15ª) Blanco
Negro



Posición despues (4ª) Negro
VARIANTE (3ª) Blanco a 5ª)
Negro
Posición despues (6ª) Negro
Variacion (A) Blancos a 7ª)
Negro
J. Cornejo B.
Posición despues (8ª) Negro
Variación (a) Blanco a 9ª)
Negro
= 594 =


1ª VUELTA al
JUEGO MODELO
de 4ª Partida
Varia el Blanco á 2ª
MODELILLO
Continúa la (6ª) Blanco
Continúa la (11ª) Blanco
& Negro
Posición despues (10ª) Negro
VARIANTE (1ª) Blanco á 11ª)

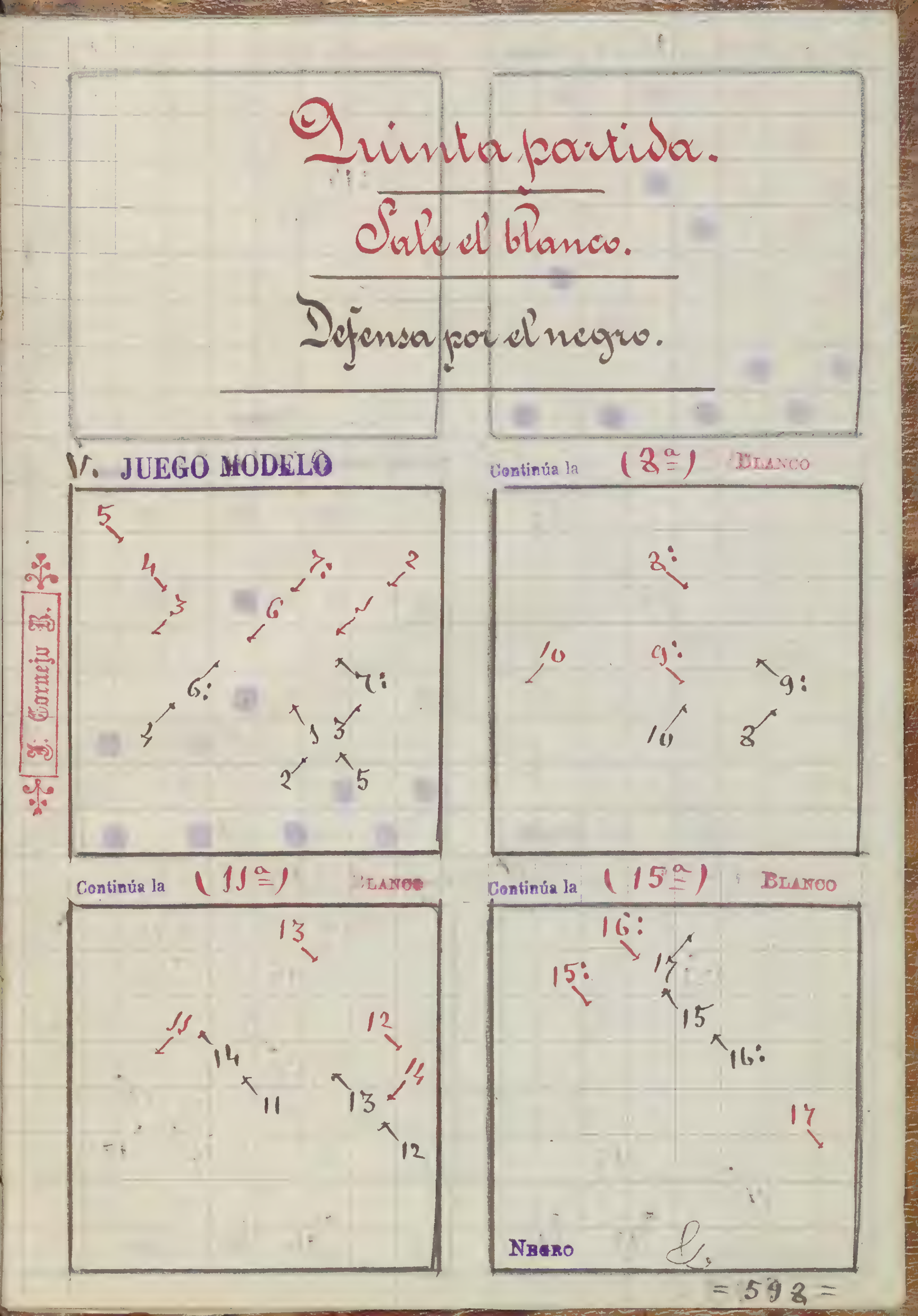

Continúa la (15ª) BLANCO
16
15:
15:
17:
16
17:
NEGRO
Posición despues (12ª) NEGRO
VARIACION (A) BLANCO
13
16
15:
14
16
14
13
15:
Continúa la (17ª) BLANCO
20
18
17
18:
19
20:
19
17
Continúa la (21ª) BLANCO
22:
21
21
23
23:
: 22
Continúa la (24ª) BLANCO
24:
25:
26:
25
26:
24
NEGRO
J. Cornejo R.

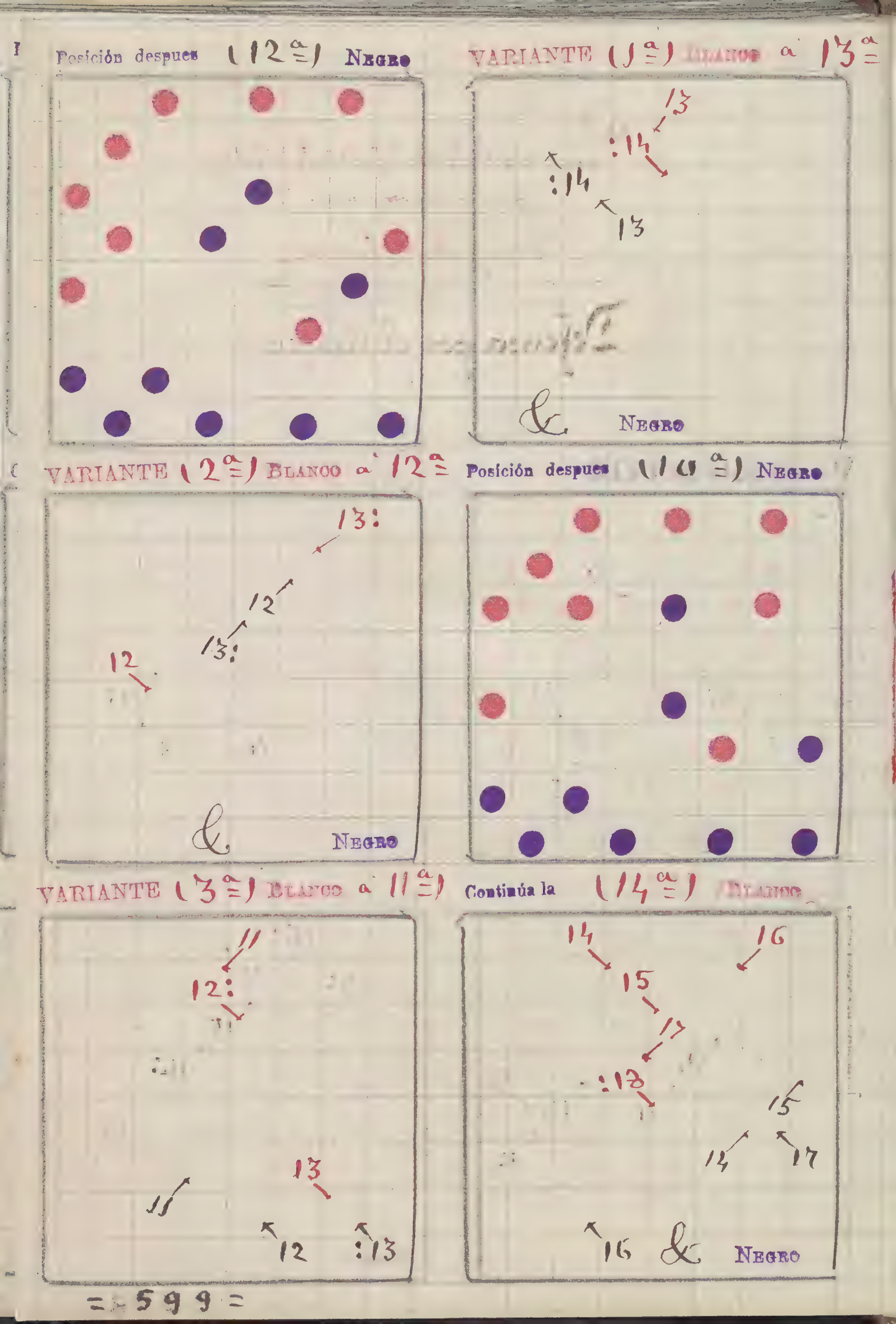

Posición despues (15ª) Negro
Si Negro quiere variar á 16ª
16
17
17:
16
Continúa la (18ª) Blanco
19
19
18:
18:
Continúa la (20ª) Blanco
21
20
20;
21:
Negro

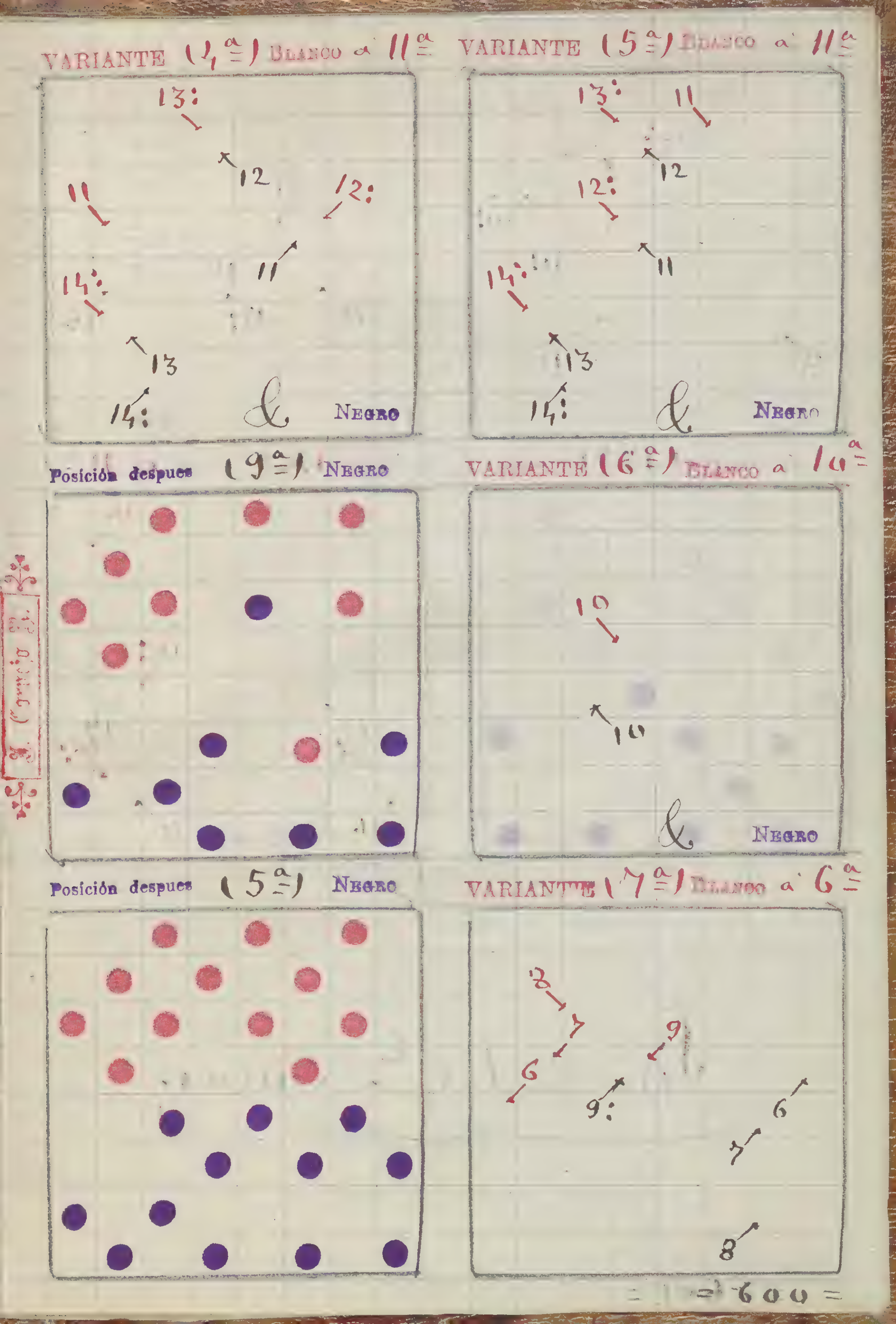
Quinta partida.

Sale el blanco.

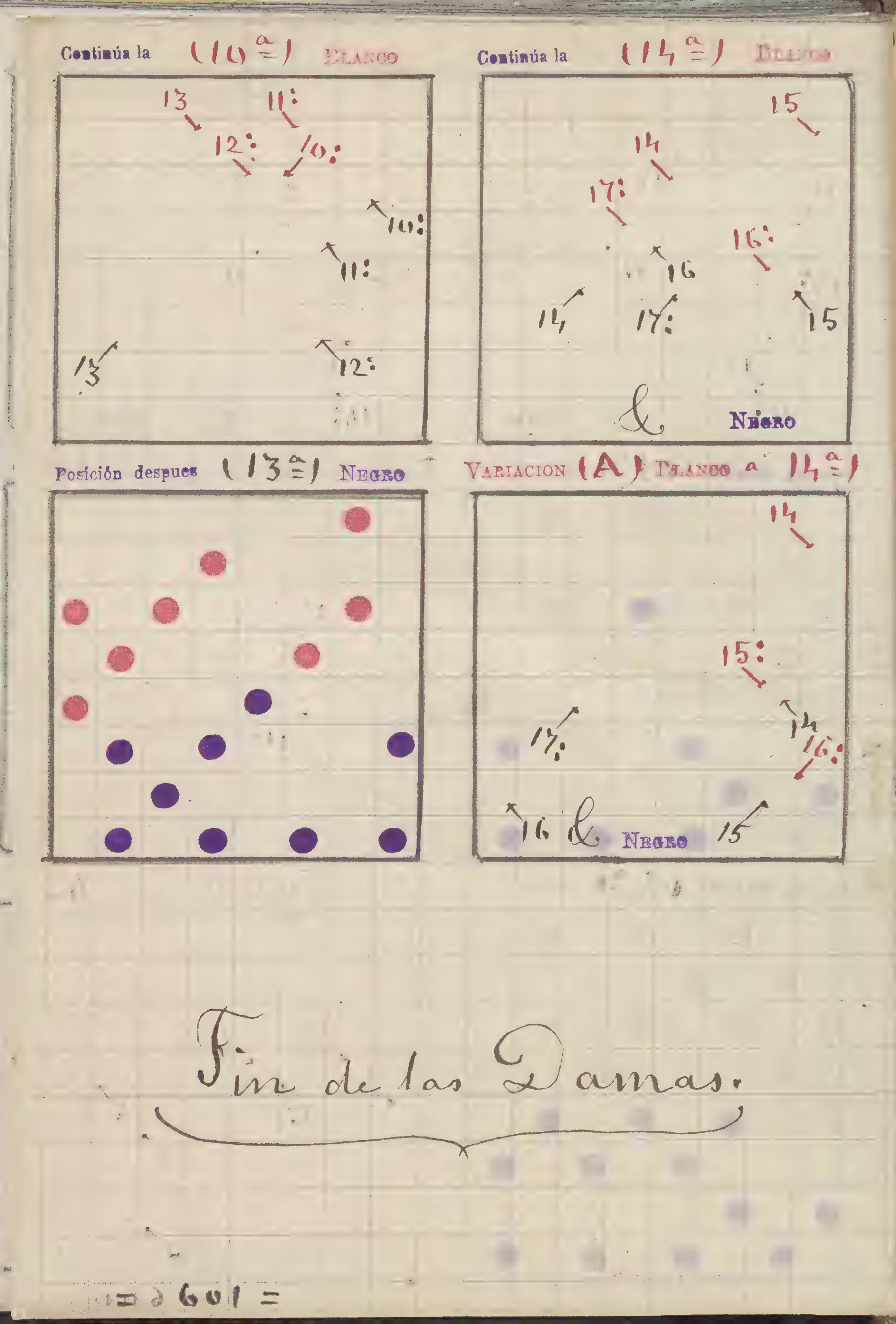
Defensa por el negro.




Posición despues (12ª) Negro
VARIANTE (1ª) Blanco á 13ª
Negro
VARIANTE (2ª) Blanco á 12ª
Posición despues (11ª) Negro
Negro
VARIANTE (3ª) Blanco á 11ª
Continúa la (14ª) Blanco
Negro
= 599 =



VARIANTE (4ª) Blanco á 11ª
Negro
VARIANTE (5ª) Blanco á 11ª
Negro
Posición despues (9ª) Negro
VARIANTE (6ª) Blanco á 10ª
Negro
Posición despues (5ª) Negro
VARIANTE (7ª) Blanco á 6ª
= 600 =



Fin de las Damas.

= 601 =

Yndice.

de las

Materias contenidas en la Obra

Página

Libro primero.

Del Ajedrez.

Capitulo 1º

Capitulo 2º

Primera parte.

Capitulo 1º

Capítulo II.

Partidas regulares de los Caballos.

Capitulo III.

Partidas regulares centrales.

Capitulo IV.

Partidas semi-regulares.

Fin de la primera parte.

Segunda parte.

Defensas por el negro.

Capitulo I.

(Partidas regulares de los Alfiles).

Capitulo II.

(Partidas regulares de los Caballos).

Capítulo III.

Partidas regulares centrales.

Capitulo IV.

Partidas irregulares.

Fin de la segunda parte.

Terminaciones de partidas.

Capitulo 1º

Del Rey solo:

Capitulo II.

De la Torre.

Fin del Ajedrez.

Libro II.

De las Damas.

Preliminares.

Primera parte.

Primera partida.

Segunda partida.

Tercera partida

Cuarta partida.

Quinta partida.

Sesta partida.

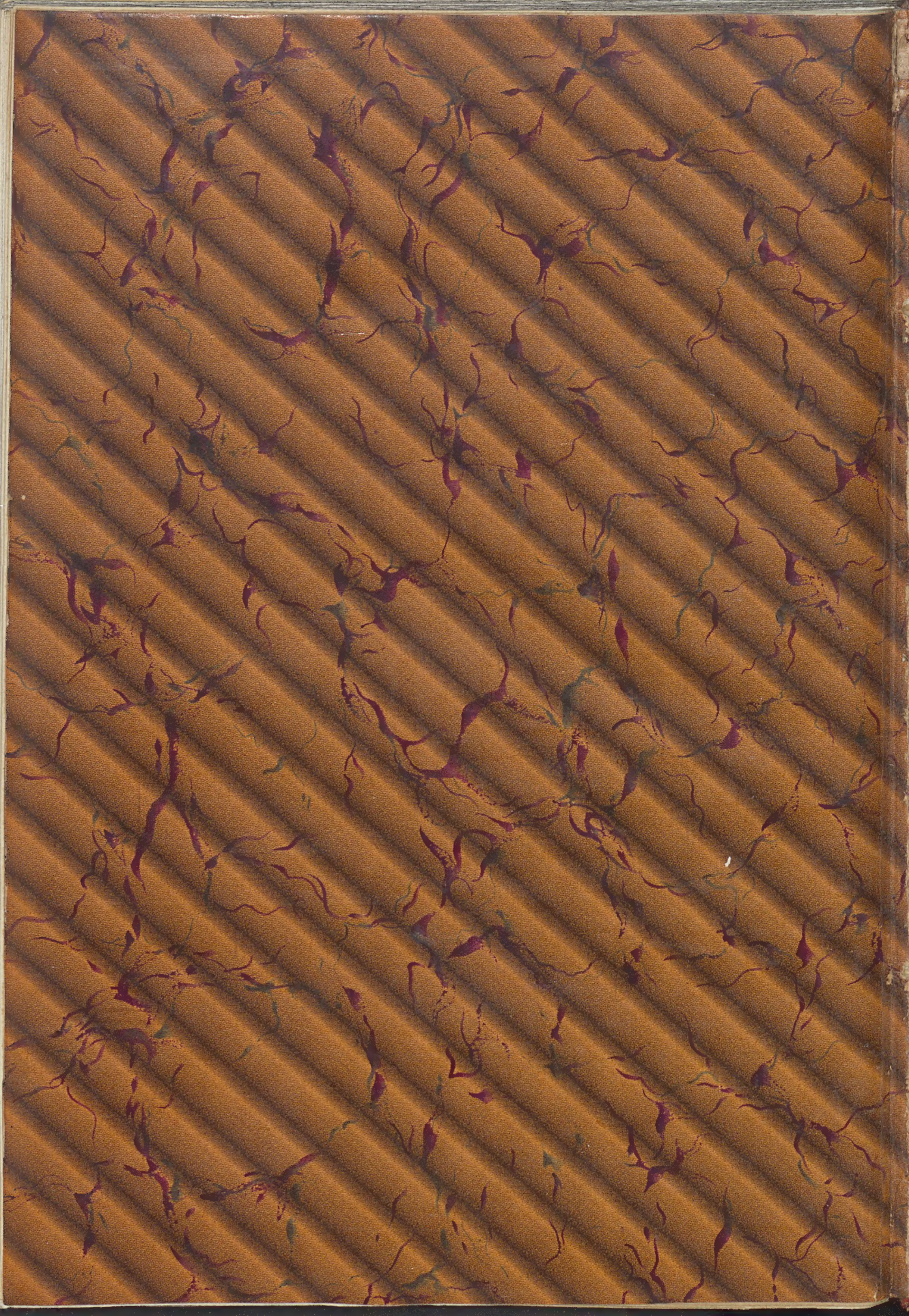
Setima partida.

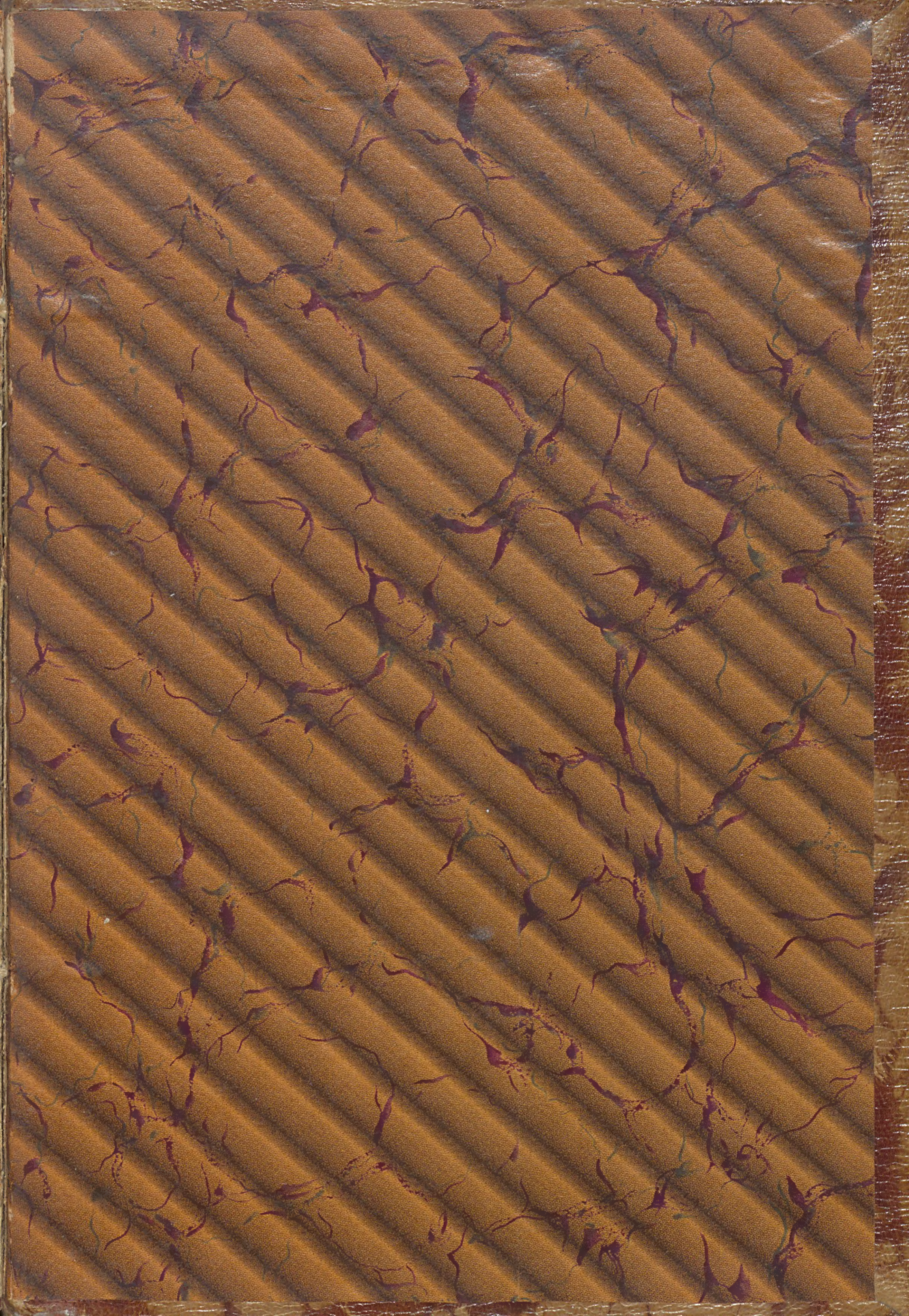
Fin de la primera parte.

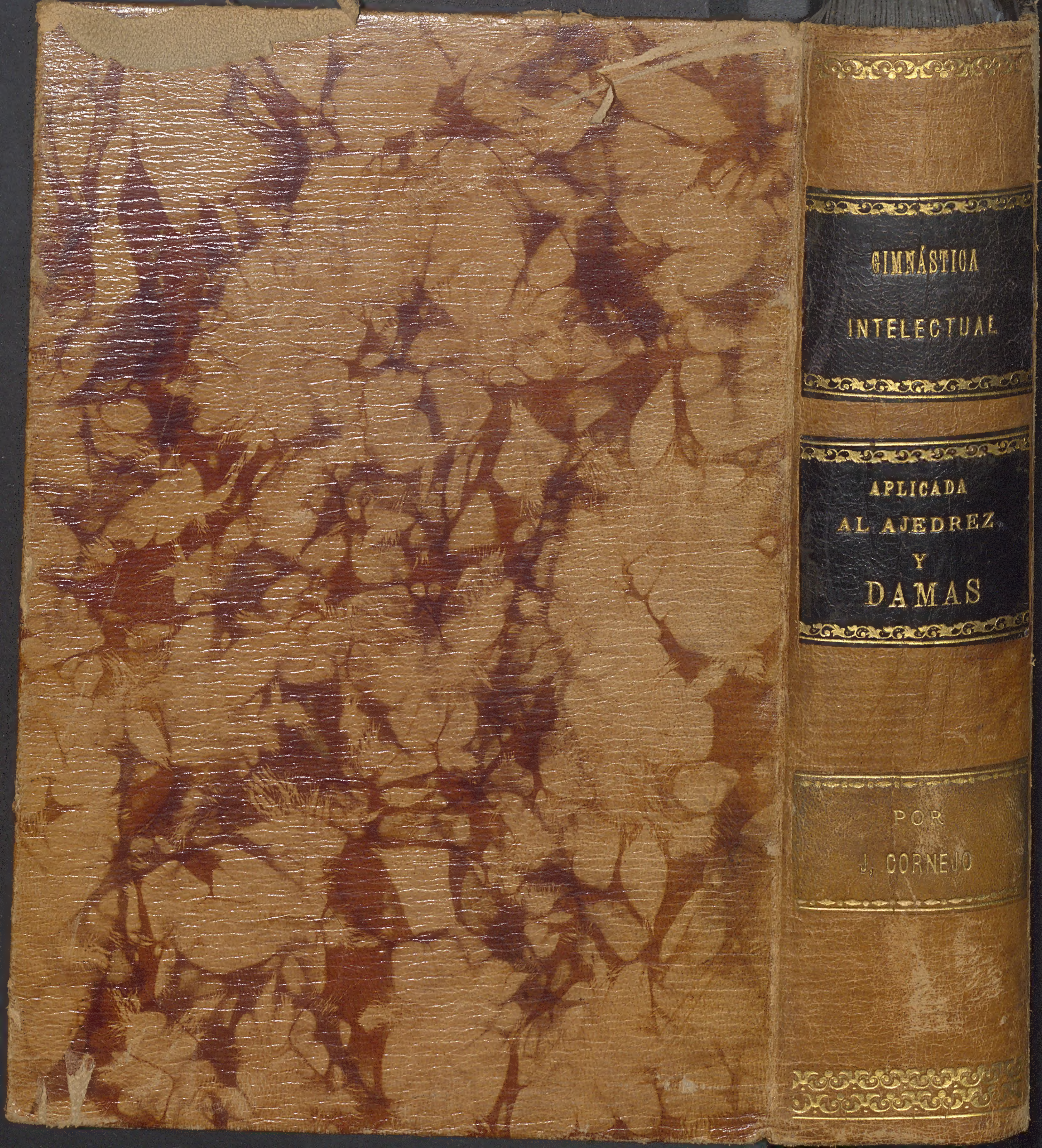
Segunda parte.

Defensa por el negro.

Fin del Indice






GIMNÁSTICA
INTELECTUAL
APLICADA
AL AJEDREZ
Y
DAMAS
POR
J. CORNEJO